Advanced Dungeons & Dragons®

TSR
FI1337

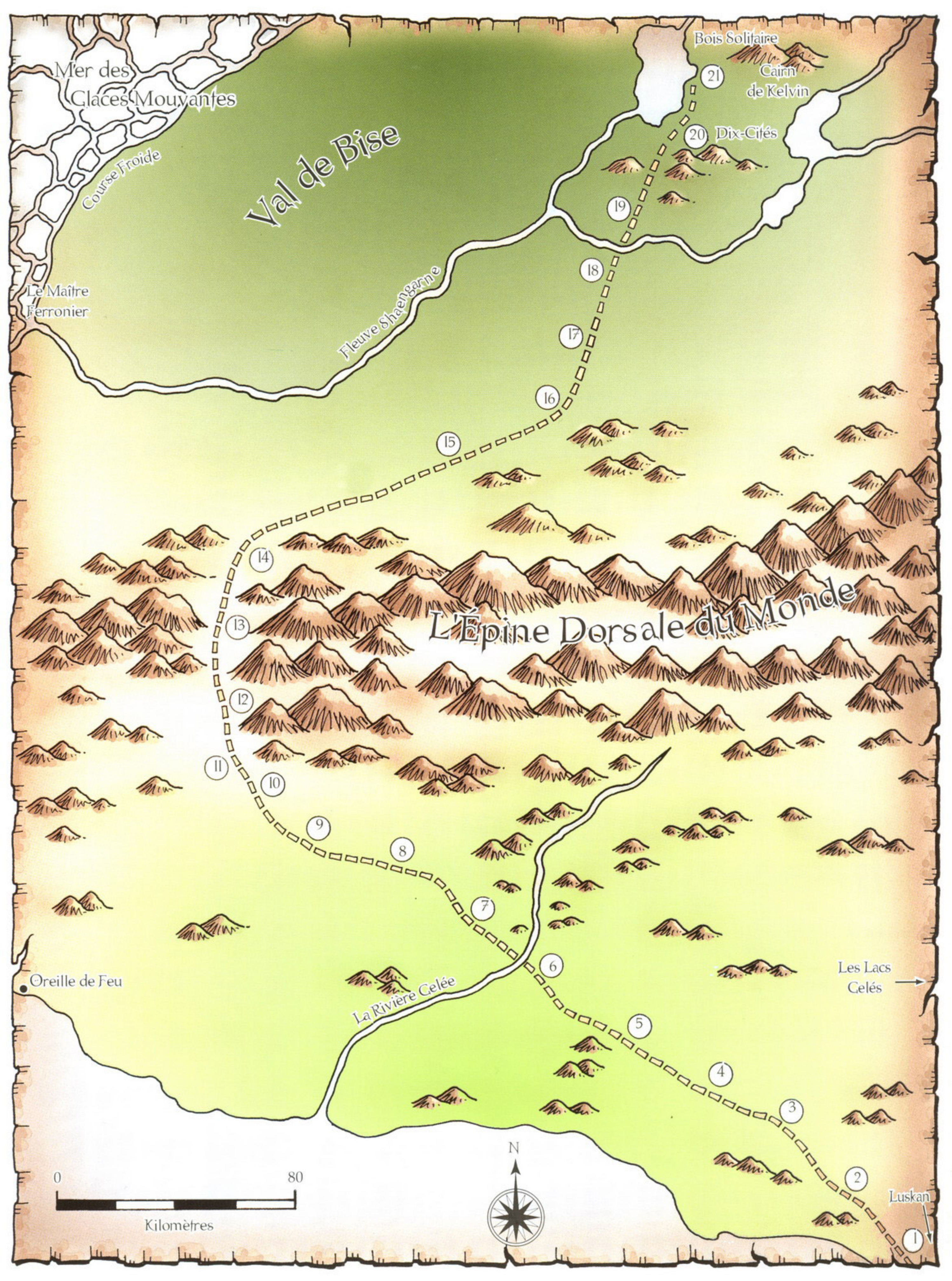
FORGOTTEN REALMS®

AVENTURE

La Tour Maudite

SILVER ANNIVERSARY TSR

R.A. Salvatore & the Seven Swords


Mer des
Glaces Mouvantes
Course Froide
Val de Bise
Le Maître
Ferronier
Fleuve Shaengarne
Bois Solitaire
Cairn
de Kelvin
Dix-Cités
L'Épine Dorsale du Monde
Oreille de Feu
La Rivière Gelée
Les Lacs
Gelés
Luskan
N
0
80
Kilomètres
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21

Advanced Dungeons & Dragons



La Tour Maudite

R. A. Salvatore et les Seven Swords

Table de Matières

Édition américaine

Conception : R.A. Salvatore, Mike Leger, Brian Newton, Tom Parker, David Salvatore, Gary Salvatore et Jim Underdown
Développement : Dale Donovan
Directeur de marque : David Wise
Dessin de couverture : Fred Fields
Illustrations intérieures : David A. Roach
Carte : Dennis Kauth
Direction artistique : Paul Hanchette
Conception graphique et Production : Dee Barnett
Composition : Eric Haddock

Édition française

Traduction : Dominique Perrot
Rewriting et adaptation : Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak
Directeur de collection : Henri Balczesak
Réalisation, maquette : Guillaume Rohmer avec la collaboration de NEXUS
Titre original : The Accursed Tower

U.S., CANADA, ASIA
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+ 32-14-44-30-44

Visitez notre site web : www.tsr.com

Version française éditée sous licence par :

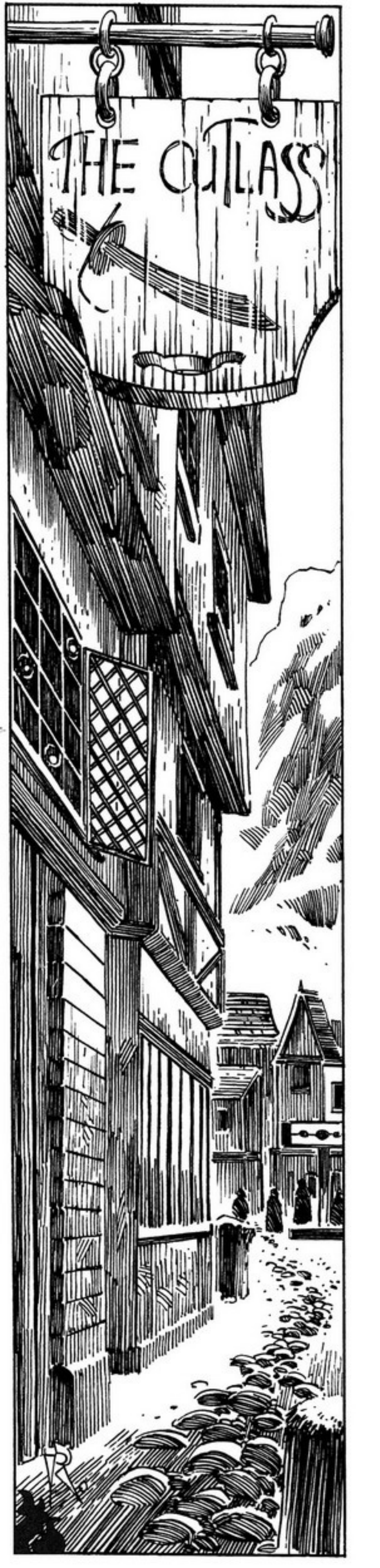


JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com

Cadre de la campagne basée sur le monde créé par Ed Greenwood.
Basé sur les règles de DUNGEONS & DRAGONS créées par Gary Gygax et Dave Arneson.

Dépôt légal Septembre 1999 - ISBN : 2-7408-0215-3 F11337



Introduction

"La poursuite de la vie éternelle a toujours été ma quête.

Combien d'amis ai-je mis en fuite avec mes rêves déments ? Combien de maîtresses m'ont abandonné à l'heure de mon plus grand besoin ? Tous disent que je suis fou. Tous jugent mon travail pervers et voué à l'échec. Je réussirai pourtant, je n'ai pas le choix. Ma volonté est trop forte pour se laisser arrêter simplement par la mort.

Même aujourd'hui, alors que je touche au but, la récompense m'échappe encore. Toutes mes heures de veille sont consacrées à l'étude des ouvrages des anciens, où j'espère trouver ce dernier ingrédient qui mettra fin à mon tourment et m'apportera la vie éternelle. Mais où est-il ?

Cela ne peut finir ainsi ! J'ai encore beaucoup à faire et mon travail ne peut rester vain.
Non. Il est trop tard pour les doutes. Je ferai le nécessaire pour compléter ma transformation.
Puisse Myrkul me venir en aide."

— *Extraits du journal de Damien Morienus*
ex Maître Mage de l'Armée de l'Arcane, Tour du Nord

*a Tour Maudite* est destiné à une équipe de trois à six personnages de niveau 1 à 3. L'aventure se déroule dans le Val de Bise, autour du grand lac appelé Maer Dualdon. Les personnages joueurs (PJ) deviennent à leur insu les complices d'un sorcier décidé à trouver la tour et le journal d'un nécromancien mort il y a bien longtemps.

Pour jouer cette aventure, il suffit de disposer des règles principales d'AD&D© (le Manuel des Joueurs, le Guide du Maître et le Bestiaire Monstrueux) ; cependant, un accès à la campagne des Royaumes Oubliés permettrait de donner à l'aventure plus de caractère, de même qu'avec la Trilogie du Val Bise (*L'éclat de cristal*, *Les torrents d'argent*, *Le joyau du petit homme*), de R. A Salvatore. Le Maître du Donjon (MD) peut aussi consulter *The Complete Book of Necromancers* (02151) quand interviennent certains objets présents dans la tour.

Résumé de l'aventure

Au début de la *Tour Maudite*, les PJ se trouvent à Luskan, la Cité des Voiles sur la rive nord de la Côte des Épées. Ils sont déjà en ville ; peut-être sont-ils fauchés, peut-être sont-ils venus là en quête d'aventure. Ils sont rapidement embauchés comme gardes par un marchand qui se rend à Val de Bise, avec en perspective un travail sur place très profitable, mais mystérieux. Le voyage au-delà des montagnes est à la fois magnifique et dangereux.

Peu de temps après avoir atteint leur destination, la ville de Targos, les PJ sont convoqués par le marchand. Celui-ci explique qu'il est, en réalité, à la recherche de la tour d'un grand mage qui vivait au bord d'un lac voisin. Il leur offre une part substantielle de tout trésor découvert dans la tour — à une exception près.

En cours de route, les PJ rencontrent plusieurs personnages intéressants, dont Régis le petit homme, Drizzt Do'Urden (le célèbre rôdeur drow), et un vieux prince-ermite barbare qui est censé avoir quelques connaissances sur la tour.

Mais les PJ ont été dupés : leur employeur est en réalité un imposteur qui a tué le vrai commerçant et pris sa place. L'imposteur malveillant est lui-même mage et membre de la Tour Haute des Arcanes de Luskan, un groupe de sorciers maléfiques avides de pouvoir. Il espère que les PJ vont découvrir, à son profit, un élément essentiel de la formule secrète permettant de se transformer en liche, une formule que recherchait aussi le mage de la tour.

Les PJ apprendront-ils la vérité à temps, seront-ils capables de mettre un terme aux projets du mage ou vont-ils involontairement aider cet homme perverti dans sa quête immonde pour une immortalité impie ?

La route de Val de Bise



Notre histoire commence alors que les PJ sont à Luskan, la Cité des Voiles. Ils y séjournent depuis quelque temps. À vous de déterminer comment ils sont arrivés là : ils peuvent être originaires de cette région, être employés comme gardes de caravane ou travailler sur un bateau ; une aventure antérieure a aussi pu les amener ici. Ils logent au Sabre d'Abordage, une auberge miteuse de la Rue des Demi-Lunes, près des quais de la ville.

L'aventure démarre lorsque les PJ descendent prendre leur petit déjeuner. Ils voient alors l'aubergiste clouer une affiche sur la porte. Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

> Alors que vous descendez prendre votre petit déjeuner, en tentant de ne pas déranger les ivrognes écroulés sur les marches, vous remarquez le tavernier, Arumn Gardpeck, qui cloue un avis sur la porte. L'affiche annonce :
>
> "On recherche : un groupe d'hommes d'armes assoiffés d'aventure et compétents pour accompagner un marchand jusqu'à la ville de Targos dans l'exotique Val de Bise. La paye dépendra des talents. Contactez Maître Peddywinkle, marchand des Royaumes, qui séjourne aux Armes Royales, à côté du Palais d'Hiver. Un travail à Targos est aussi proposé après le voyage. Dépêchez-vous ! L'aventure vous attend !"

Si les PJ décident de ne pas participer à cette expédition, l'aventure est terminée avant même d'avoir commencé mais avec un peu de doigté, vous pouvez toujours vous arranger (ennui, bagarre dans une taverne, romance qui tourne mal, incompréhension avec les forces de l'ordre locales, etc.) pour qu'ils soient plus qu'heureux de saisir une occasion de quitter la ville, et même d'être payés pour cela.

Si les personnages s'intéressent à Maître Peddywinkle, ils apprennent de diverses sources (dont Arumn le barman) qu'il s'agit d'un amical marchand d'Eauprofonde que l'on voit souvent en ville. Généralement, son commerce porte sur les petites cornedentelles faites à partir des fameuses truites béliers qu'on ne trouve que dans les lacs du Val de Bise. On dit aussi qu'il paye très bien.

Ce que les PJ ne savent pas, et ne peuvent découvrir pour l'instant, c'est que Peddywinkle est en réalité Célérum le Noir, ancien apprenti du défunt Dendybar le Tacheté, lui-même ancien Surmage de la Flèche du Nord de Luskan, de la célèbre guilde de sorciers et société commerciale, la Tour Haute des Arcanes.

Célérum a fait des recherches sur un autre des anciens maîtres de la Tour Haute, Damien Morienus. Il a ainsi découvert que Damien était obsédé par les arts nécromantiques et qu'il aurait été en voie de créer une formule permettant d'atteindre l'état de liche. Selon les rumeurs, sa tentative aurait échoué, pour des raisons inconnues. Un centre d'archives possède en fait un fragment de son journal personnel. (Voir l'extrait en italique page précédente.) Son contenu semble indiquer qu'il ne manquait plus qu'un ingrédient pour que Damien mette au point sa diabolique recette.

Célérum a décidé de reprendre la quête inachevée de Damien, mais pour cela, il doit d'abord se procurer le reste de son journal qui, pense-t-il, contient la formule. C'est là qu'intervient Maître Peddywinkle. C'était effectivement un marchand d'Eauprofonde, mais Célérum l'a tué récemment et usurpe son identité pour poursuivre son immonde projet. Il compte ainsi se rendre à Val de Bise pour retrouver le journal.

Le faux Peddywinkle a rétréci la zone de recherche à un des trois lacs de Val de Bise : Maer Dualdon. Il croit que la Tour de Damien s'est écroulée dans ce lac ou qu'elle y a été engloutie il y a bien longtemps. Il compte faire des PJ ses agents, dans l'espoir qu'ils découvriront un indice permettant de faire avancer sa quête de la tour et du journal.

Quand les PJ arrivent aux Armes Royales, lisez ce qui suit :



Les Armes Royales est une merveille d'auberge moderne — beaucoup plus élégante (et beaucoup plus coûteuse) que le Sabre d'Abordage. En fait, ce bâtiment de trois étages est exactement l'endroit où vous rêveriez de séjourner, si vous en aviez les moyens ! En ouvrant l'immense double porte, vous découvrez la vie que doivent mener les rois et les princes : sous vos yeux s'étalent riches tapisseries, statues dorées et un grand escalier arrondi ; les arômes de nourritures délicates et vins de qualité viennent émerveiller votre nez. Seuls quelques clients sont présents dans la salle à manger confortable, et le barman vous regarde par-dessus ses lunettes. Il ne peut en aucun cas vous considérez comme des clients potentiels.

Les Armes Royales est un établissement vraiment splendide, accueillant les marchands et les dignitaires de passage. Rares sont les citadins locaux qui ont les moyens de séjourner ici. Le propriétaire, Bartholomew Tidfigit, qui habite Luskan depuis toujours, est fier de son auberge. Grand et mince, il ressemble plus à un érudit qu'à un tavernier. Il se montre cassant avec les PJ, à moins qu'ils n'annoncent immédiatement la raison de leur présence. S'ils le questionnent sur Peddywinkle, il leur désigne un individu d'allure majestueuse — habits raffinés et moustache en guidon — qui déguste son thé accompagné d'un muffin. Bartholomew ne répond à aucune autre question ; il a un établissement à tenir et n'a pas de temps à perdre auprès de vauriens malodorants.

Quand les PJ s'approchent de Peddywinkle, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

L'homme installé dans le coin vous regarde vous approcher, comme s'il vous jaugeait. Il vous fait signe de vous asseoir. "Bonjour, mes amis. Je suppose que vous êtes venus après avoir vu mon affiche. Je veux vraiment partir tout de suite. Comme vous vous le rappelez sans doute, j'ai indiqué que la paye serait proportionnelle aux talents. À combien d'expéditions de ce type avez-vous déjà participé ?"

Les PJ peuvent exagérer leurs qualifications s'ils le veulent. En réalité, Peddywinkle désire engager des aventuriers inexpérimentés. Plus ils seront naïfs et plus cela sera facile pour lui. Il s'avère toutefois que, quelles que soient leurs prétentions, Peddywinkle offre la même rémunération. Quand les PJ ont fini de présenter leurs titres, lisez ce qui suit :

"Je vois. Bien, sur cette base, je crois que je peux vous proposer 50 pièces d'or par personne à l'arrivée à Targos, et fournir la nourriture et l'eau du voyage. Si vous êtes prêts à rester quelque temps sur place, je puis vous offrir une part des profits de certaines entreprises qui m'attendent là-bas — cela pourrait s'avérer substantiel. Je pars dans trois heures. Le trajet jusqu'au Val de Bise prend environ vingt jours. Cela vous paraît-il acceptable ?"

Peddywinkle est prêt à marchander le salaire jusqu'à 100 PO par PJ pour le voyage, mais il ne veut pas payer autant. (Ajustez la quantité d'or proposée en fonction de vos propres campagnes.)

Si les PJ demandent ce qu'ils vont protéger sur la route du nord, le faux marchand explique qu'il veut acheter des cornedentelles à Val de Bise. Cela peut être très coûteux, aussi escorteront-ils un lot d'aliments et d'épices exotiques importés de Toril que l'on voit rarement aussi loin dans le nord. S'ils désirent en savoir plus, Peddywinkle mentionne quelques articles : bâtons de cannelle, feuilles de laurier, cumin et autres épices, un choix de fromages dont le "fromage de la mort" (fait à partir de lait de catoblépas) et des rayons de miel des ruches de l'extrême sud.

Le départ de Luskan

Quand les PJ se retrouvent aux Armes Royales, lisez le texte suivant. (Parlez très rapidement, et ne laissez pas les joueurs placer un mot pendant le discours de Dell.)

Alors que vous faites le tour des Armes Royales pour rejoindre l'arrière, vous voyez un homme d'âge moyen aux cheveux noirs, portant une armure de cuir, qui attelle deux chevaux à un grand chariot bâché. Il vous regarde d'abord d'un œil suspect, puis vous salue d'un hochement de tête et se remet à son travail. Derrière lui, un garçon d'environ seize ans, grand et châtain, sort de l'écurie avec une caisse d'outils et se dirige vers un deuxième chariot. Quand il vous aperçoit, son visage s'éclaire d'un grand sourire et il abandonne sa caisse pour venir vers vous.

"Bonjour, messieurs (et mesdames), vous devez être les grands aventuriers qui vont garder la caravane, d'après ce que Maître Peddywinkle nous a dit ! Je suis Dell. Dell Tannerson. Là-bas, c'est mon oncle Rafferty. Il m'apprend tout ce qu'il faut savoir pour devenir maître d'équipage, voyez-vous, et ça fait beaucoup de choses, croyez-moi, bien que j'aie peur que cela ne soit pas aussi excitant que ce que vous faites."

Tout en vous serrant vigoureusement la main et sans vous laisser placer un mot, il continue. "Oh, vous devez avoir à raconter toutes sortes d'histoires pleines de merveilles ! Je vous en pris, dès que nous serons en route, vous me raconterez vos aventures, vous pourrez même me montrer de la magie. J'aime particulièrement la magie, surtout quand on fait disparaître des choses. Un jour, j'ai vu quelqu'un faire disparaître et réapparaître un cheval. C'était stupéfiant ! Je me demande comment il a fait — est-ce que vous le savez ? Oh, bon, je n'ai pas le temps de parler pour l'instant. Je dois me remettre au travail avant qu'Oncle Raff se fâche. C'est un plaisir d'avoir fait votre connaissance."

Tandis que vous restez là à vous demander comment quelqu'un peut dire autant de choses sans reprendre son souffle, Dell ramasse la caisse et se dirige vers le second chariot.

Rafferty Tannerson, hm, G2 : CA 8 (cuir) ; VD 12 ; pv 14 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (gourdin) ; Taille M (1,75 m) ; NM élite (14) ; Int moyen (9) ; AL NB ; PX 35.
Personnalité : Bourru, brusque.

Dell Tannerson, hm G0 : CA 10 ; VD 12 ; pv 5 ; Taille M (1,80 m) ; NM stable (12) ; Int moyen (8) ; AL NB ; PX 15.
Personnalité : Ouvert, confiant, extraverti (jusqu'à en être agaçant).

Chevaux d'attelage (4) : CA 7; VD 12; DV 3; pv 20 chacun; TAC0 17; #AT 1; Dég 1d3 (morsure); Taille G; NM agité (6); Int animale (1); AL N; PX 65.

Rafferty apprend à son neveu à devenir maître d'équipage et il espère que Dell prendra sa suite (s'il peut garder la tête à l'ouvrage et laisser à leur place les dragons et les fées). Raff a bien piètre opinion des PJ; il pense qu'ils vont probablement filer au premier signe d'événement plus intéressant ou excitant que la garde d'une caravane. Pendant le voyage, il reste généralement dans son coin et ne cherche guère la conversation. En revanche, Dell harcèle constamment les PJ pour qu'ils lui racontent le plus d'aventures possible : plus elles sont féroces et exagérées, mieux c'est.

Quand les PJ sont prêts à partir, lisez ce qui suit :

Après quelques minutes, les chevaux sont attelés et les marchandises chargées dans les chariots. Vous voyez alors Maître Peddywinkle franchir l'angle du bâtiment et se diriger vers vous. "Ah, mes amis, je constate que vous êtes ponctuels. J'aime cela. Tout me semble en ordre, alors prenez vos places et mettons-nous en route." Sur ce, il grimpe à l'arrière du premier chariot et laisse retomber la bâche.

Le voyage

Un long voyage attend la petite caravane. Il peut être aussi excitant et dangereux que vous le souhaitez. Si les PJ sont du premier niveau ou si les joueurs semblent pressés d'être à Val de Bise, une ou deux rencontres aléatoires et une éventuelle roue de chariot cassée pourraient suffire à briser la monotonie du trajet. Si les PJ ont plus d'expérience (et de points de vie) à leur actif, développez cette partie de l'aventure. Voici quelques suggestions.

La météo

C'est le printemps (Tarsakh) de 1369 DR quand l'aventure commence, mais aussi loin dans le nord, et en particulier dans les montagnes, l'hiver peut encore faire sentir son mordant. À vous de décider si des tempêtes importantes frappent la région pendant le scénario. Quand les PJ tentent de faire passer les chariots par un col de l'Épine Dorsale du Monde, rien de tel qu'une chute de neige pour introduire un peu d'excitation, et puis cela change des habituelles créatures décidées à tuer les PJ avec un accessoire tranchant. C'est une solution élégante pour ne pas mettre en danger les personnages de faible niveau sans risquer une hécatombe générale.

Pendant le scénario, la température diurne avoisine normalement les 5 °C, pour descendre la nuit autour des -6, -7 °C. Le vent, relativement violent dans la journée, retombe au coucher du soleil (heureusement pour les PJ). Ceux qui prennent des précautions raisonnables dans le choix de leurs habits ne devraient pas avoir trop de problèmes, si ce n'est de se retrouver mouillés ou de perdre leur matériel. Dans cette rubrique, on suppose que les PJ sont équipés de protections adaptées; dans le cas contraire, doublez les pénalités indiquées ci-après.

Les MD soucieux d'un plus grand réalisme détermineront les conditions climatiques générales et consulteront la table qui suit pour connaître les effets éventuels sur les PJ. Notez que la température est inversement proportionnelle à l'altitude; il fait donc plus froid dans un col de montagne qu'avant ou après celui-ci.

Les vents violents accentuent de même les effets du froid; vous pouvez en tenir compte en vous reportant à la gamme de températures immédiatement inférieure à celle effective lorsque les PJ se heurtent à des vents de plus 30 km/h. Toutes les températures sont données en degrés Celsius.

Table 1 : Pénalités dues au froid

Température	For	Dex	Con	VD	Attaque
-40 ou moins	-1	-4	-1	1/4	-4
-39 à -32	-1	-3	-1	1/3	-3
-31 à -24	0	-2	0	2/3	-2
-23 à -16	0	-1	0	2/3	-1
-15 à -8	0	-1	0	2/3	0
-7 à +7	0	0	0	3/4	0
8 ou plus	0	0	0	Normal	0

Autres accidents

La caravane peut être ralentie par d'autres dangers ou de simples inconvénients. Citons entre autres : le ou les chariots qui s'enlisent dans la boue printanière (force totale de 24 ou plus pour les libérer avec l'aide des chevaux), une roue qui se brise (Charpenterie pour la réparer; si aucun PJ ne peut s'en occuper, Raff et Dell s'en chargent, mais cela prend 1d3+1 heures), un des chevaux qui se met à boiter (réduisez la vitesse des chariots de moitié ou laissez le chariot concerné se faire distancer par l'autre) et une route bloquée par un arbre tombé ou (à plus haute altitude) par une congère (la voie est dégagée en 1d3+1 heures). Raff ou (plus probablement) Dell peut même être la victime d'une mésaventure amusante ou d'une blessure légère (les détails sont laissés à votre discrétion).

Sur la route

La caravane passe 21 jours sur la route qui relie Luskan à Targos. Pendant les 11 premiers jours, la partie sud de l'Épine Dorsale du Monde est assez facile à parcourir; les routes sont bien tracées et traversent des forêts disciplinées ou longent des champs cultivés. Sur cette portion du trajet, contentez-vous d'un seul jet par jour sur la Table des Rencontres Aléatoires tant que les voyageurs restent sur la route. Un résultat de 1 sur 1d10 indique une rencontre. Il y a, dans ce cas, 50 % de chances pour qu'elle se produise de jour (voir **Table des Rencontres Aléatoires 2-A**, page 7). Tout résultat sur le dé de pourcentage supérieur à 50 % indique que cela se passe de nuit (voir **Table des Rencontres Aléatoires 2-B**, page 9). Si les voyageurs quittent la route pendant plus d'une heure, faites deux jets de rencontre par jour jusqu'à ce qu'ils regagnent la voie.

Pendant ces 11 jours, signalez aux joueurs que les montagnes se font de plus en plus imposantes avec le temps. Le matin du douzième jour, lisez le texte suivant :

La piste qui vous attend grimpe lentement mais régulièrement, et de grandes plaques de pierre commencent à remplacer les champs et les arbres sur les côtés. Ce sont de parfaites cachettes pour des embuscades et certaines forment même des avancées précaires au-dessus de vos têtes. La route reste pourtant droite et régulière, et les chariots gravissent la pente.

Les trois jours suivants (du 12ème au 14ème) sont les plus difficiles et les plus dangereux de tout le voyage. Faites de nouveau deux jets de rencontre par jour, mais, cette fois, il s'en produit une sur un résultat de 1 ou 2. La première rencontre se déroule pendant la journée, alors que la caravane progresse (**Table 2-A**, page 7) et la seconde quand l'équipe a dressé le camp pour la nuit (**Table 2-B**, page 9).

De plus, le 13ème jour de voyage voit intervenir la rencontre suivante.

Rencontre dans la passe

La Passe Nord/Sud est la principale route terrestre reliant Luskan et Dix-Cités. C'est aussi la plus haute altitude atteinte par les caravanes marchandes. Le convoi met trois jours pour franchir les montagnes.

Lorsque vous commencez à monter vers le col, vous remarquez que les bois s'éclaircissent sur les pentes qui n'arborent plus guère que des pins. Le laurier de montagne est prospère et forme un tapis sans fin. Là où la flore ne parvient pas à s'accrocher, le sol est parsemé d'énormes masses rocheuses. Les pentes les plus hautes sont couvertes de neige et coiffées de nuages blancs.

À la fin du 2ème jour dans la passe, le 13ème du voyage, Peddywinkle annonce que le camp va être établi sur la face orientale, près d'un bassin peu profond au milieu d'arbres.

Une fois le camp installé, il y a 15 % de chances que quelqu'un qui s'approche de l'eau au nord-ouest (s'il vient renouveler les réserves d'eau de la caravane, c'est automatique) remarque une sorte d'os à demi-enfoui à 60 cm du bord du bassin. Les PJ qui le récupèrent constatent qu'il s'agit d'un étui à parchemin renfermant un rouleau où sont inscrits neufs sorts de prêtres : 1er niveau — *détection de la magie*, *endurance du froid* x2, *lumière*, *soin des blessures légères* x2 ; 2ème niveau — *obscurcissement*, *ralentissement du poison*, *respiration aquatique*. Il semble être là depuis peu car il n'a pas vraiment souffert du rude climat local. L'origine de cet étui est laissée à votre discrétion. Il a pu appartenir à un membre de la caravane massacrée (voir ci-après) ou se retrouver là pour une toute autre raison.

Si aucun PJ n'explore les environs, Dell découvre un chariot détruit au nord du camp. À proximité, dix-huit cadavres gisent dans un creux : trois marchands, quatre gardes (l'un d'eux était peut-être un clerc mineur qui s'est enfui et a caché la boîte à parchemin avant d'être découvert et capturé), six conducteurs et cinq gobelins. Tous les cadavres ont été soigneusement dépouillés, bien que l'attaque semble remonter à moins d'un jour. Un examen soigneux des lieux met à jour les traces d'un second chariot, qui remontent la pente orientale, entourées des empreintes d'une demi-douzaine d'humanoïdes.

Le campement gobelin

Si l'équipe suit les traces, lisez ceci :

Alors que vous gravissez la pente, vous remarquez avec stupéfaction le fantastique développement du laurier de montagne. Même un géant pourrait se cacher dans cette abondante végétation ! Le chariot, certainement très lourd, a tout écrasé sur son passage et ses traces restent parfaitement distinctes. Une quarantaine de mètres plus haut, vous constatez que la piste mène à une petite clairière perdue dans les lauriers.

Quand les PJ s'approchent de la clairière, il y a 25 % de chances (45 % pour les elfes) pour qu'ils entendent les échos d'une dispute. En cas d'échec, le bruit n'est perçu qu'à moins de 30 mètres du campement gobelin. Ils peuvent alors faire un crochet par le nord ou le sud ou continuer à suivre les traces. Les gobelins n'ont pas remarqué l'arrivée de nouveaux voyageurs, car il est extrêmement rare que deux caravanes empruntent la passe dans un intervalle de temps si réduit.

Le campement gobelin est constitué de trois chariots couverts, placés en cercle autour d'un feu modeste. Trois gobelins, vêtus de peaux, se tiennent à côté du véhicule n° 1 et se disputent les habits de leurs victimes. À côté du feu, un ogre marmonne tout seul en s'abreuvant dans un grand tonneau de bière. Une autre barrique, vide, se trouve à proximité. Si un membre de l'équipe comprend le langage des ogres ou prête attention à l'élocution du buveur (tous les mots sont avalés), il conclut que la créature est complètement ivre.

Dans le chariot n° 2, un gobelin examine les lattes disjointes du plancher.

Le chariot n° 3 a été détruit ; un gobelin solitaire fouille parmi les restes.

À une dizaine de mètres au sud-est des chariots, un étang de 1,20 m de profondeur et 6 m de diamètre est entouré de buissons et de lauriers. Le chef des gobelins, équipé d'une cotte de mailles et d'une élégante épée courte incrustée d'argent, s'y rafraîchit en compagnie d'un archer muni d'un arc court, de dix flèches et d'une dague.

Gobelins (5) : CA 6 ; VD 6 ; DV 1-1 ; pv 5 chacun ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (épée courte) ; Taille P (1,22 m) ; NM moyen (10) ; Int faible (5) ; AL LM ; PX 15.

Chef des gobelins : CA 5 (cotte de mailles) ; VD 6 ; DV 1 ; pv 8 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (épée courte) ; Taille P (1,22 m) ; NM moyen (10) ; Int faible (7) ; AL LM ; PX 35.

Archer gobelin : CA 5 (cotte de mailles) ; VD 6 ; DV 1-1 ; pv 5 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (flèche) ou 1d4 (dague) ; Taille P (1,22 m) ; NM moyen (10) ; Int faible (6) ; AL LM ; PX 35.

Ogre : CA 5 (8 en raison de l'ébriété) ; VD 9 ; DV 4+1 ; pv 18 ; TAC0 17 (19 en raison de l'ébriété) ; #AT 1 ; Dég 1d10+2 (poings) ; FS +3 en CA et -2 en attaque en raison de l'ébriété ; Taille G (2,74+ m) ; NM sans peur (20) en raison de l'ébriété ; Int faible (7) ; AL CM ; PX 270.

Si l'équipe attaque à ce moment, elle surprend ses adversaires qui ne prêtent aucune attention à ce qui se passe autour d'eux. Si le chef des gobelins et l'archer ne sont pas assaillis dans le même temps, l'archer essaie de se cacher dans les rochers au nord-ouest du bassin qui lui offrent un excellent poste de tir. Le chef se dissimule près du bassin, sous la végétation qui surplombe la rive nord. Quiconque se trouve à moins de 10 m entend le bruit qu'il fait dans l'eau peu profonde. Le chef ne se joint à la bataille que si ses troupes s'en sortent bien ; sinon, il tente de s'éclipser.

Les PJ préféreront peut-être prendre le temps d'observer leurs ennemis. Annoncez que plus il fait sombre et plus les gobelins semblent se montrer vifs et alertes. De toute évidence, ils préfèrent la nuit.

La fouille de la caravane permet de découvrir trois petits coffres. Le premier contient des peaux de lapins valant 23 po ; le deuxième renferme pour 17 po de cornedentelle et le troisième deux *potions de soins* et un anneau en argent valant 15 po. Sous les planches d'un des chariots est cachée une bourse contenant 5 po, 10 pa et un parchemin de magicien portant cinq sorts : 1er niveau — *charme-personnes*, *détection de la magie*, *hypnotisme*, *lumière*, *sommeil*. Ces véhicules, et celui retrouvé précédemment, appartenaient à la caravane d'Atremus Bellwether, un marchand ordinaire (mais malchanceux) de la région. À moins que vous n'en décidiez autrement, son identité et celles de ses malheureux compagnons (les PJ pourraient toutefois reconnaître certains des gardes) restent un mystère ; les gobelins ont complètement mis à sac les chariots et détruit tous les documents qu'Atremus possédait.

Le matin du 15ème jour, la caravane quitte la montagne et pénètre dans le Val de Bise. Lisez :

> Aussi brusquement qu'elles étaient apparues trois matins plus tôt, les montagnes se terminent, et les terres du nord s'étalent devant vous, comme si vous passiez d'un tunnel faiblement éclairé au plein soleil. Un mètre d'herbe verte et brune couvre la toundra - explosion de végétation printanière typique de cette terre désolée. Le paysage est complètement plat, sans montagne ni colline, et la vue porte jusqu'à l'horizon.
>
> Mais si votre champ de vision s'est étendu à la sortie des montagnes, votre audition semble, elle, avoir diminué. Le bourdonnement du vent, triste, continu et monotone, constitue un bruit de fond constant qui vous force à hausser la voix même pour discuter avec vos compagnons.

Six jours de voyage amènent la caravane dans la région relativement sûre de Dix-Cités. Pendant cette période, faites un jet de rencontre par jour ; un résultat de 1 sur 1d10 indique qu'il s'en produit une, à chances égales entre le jour et la nuit cette fois encore.

Dans l'après-midi du 20ème jour, lisez ceci :

> Les chariots franchissent un modeste pont qui enjambe une petite rivière rapide, presque un torrent.
>
> "L'affluent du Shaengarne !", s'exclame Maître Peddywinkle, tout excité. "Nous y sommes presque ! Avant le crépuscule, nous apercevrons le sommet du Cairn de Kelvin, la seule montagne de la région, et demain nous verrons les murs de Bryn Shander, et peut-être même Targos !"

À la fin du 20ème jour, les PJ découvrent effectivement le sommet enneigé du Cairn de Kelvin et ils passent le lendemain à l'ouest de la ville fortifiée de Bryn Shander, qui s'étend au sommet d'une colline. Ils ne risquent ensuite plus aucune rencontre aléatoire car ils sont maintenant dans la région de Dix-Cités, aussi près de la civilisation qu'on peut l'être au nord de l'Épine Dorsale du Monde.

Table des rencontres aléatoires

Table 2-A (Rencontres de jour – 1d8)

1 — Yéti blessé. Le yéti a été blessé dans un combat le jour même où il est découvert. Le groupe aperçoit des traces de sang qui coupent son chemin. Si les PJ suivent ces traces, ils tombent sur un yéti qui tente de se cacher. La bête ne les attaque pas, mais se défend si on l'y oblige. Le yéti étant déjà blessé, sa valeur en PX n'est que de 270.

Yéti (1) : CA 6 ; VD 15 ; DV 4+4 ; pv 30 (15 blessé) ; TAC0 15 ; #AT 2 ; Dég 1d6/1d6 (griffes/griffes) ; AS serrage ; Taille G (2,44 m) ; NM agité ; Int moyen (8) ; AL LM ; PX 270.

Notes : Sur un résultat de 20, le yéti serre sa cible entre ses bras, lui infligeant 2d8 points de dommages ; un adversaire surpris par le yéti doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie ou rester figé pendant 3 rounds, terrifié par les profondeurs bleu glacé de ses yeux.

2 — Groupe de reconnaissance n° 1. Ce groupe est composé de quatre orques et d'un gnoll. Il n'hésite pas à attaquer l'équipe, croyant avoir affaire à une cible facile.

Orques (4) : CA 6 ; VD 9 ; DV 1 ; pv 6 chacun ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (épée courte) ; FS -1 en attaque et au moral au soleil ; Taille M (1,83 m) ; NM stable (11) ; Int moyen (8) ; AL LM ; PX 15.

Gnoll (1) : CA 5 (cotte de mailles) ; VD 9 ; DV 2 ; pv 13 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d8 (épée longue) ; Taille G (2,29 m) ; NM stable (11) ; Int faible (5) ; AL LM ; PX 35.

Notes : Si le gnoll est tué avant n'importe quel orque, les autres se rendent ou s'enfuient. Les orques possèdent en tout 3 PO et le gnoll 4.

3 — Ours affamé. L'ours ne s'intéresse pas particulièrement à l'équipe, mais l'odeur de la nourriture qui émane de la caravane l'attire irrésistiblement. Il ne vise que les provisions, mais si on l'attaque, il se défend.

Ours brun : CA 6 ; VD 12 ; DV 5+5 ; pv 32 ; TAC0 15 ; #AT 3 ; Dég 1d6/1d6/1d8 (griffes/griffes/morsure) ; AS étreinte ; Taille G (2,74 m) ; NM moyen (9) ; Int semi (3) ; AL N ; PX 420.

Notes : Sur un résultat de 18 ou plus, l'ours enlace la victime dans ses pattes, infligeant 2d6 points de dommages. De plus, il combat jusqu'à ce que ses PV soient réduits à -10.

4 — Chevaux sauvages. L'équipe voit une horde de chevaux sauvages à poils longs qui parcourent ces prairies septentrionales.

Chevaux sauvages (18) : CA 7 ; VD 24 ; DV 2 ; pv 13 chacun ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d3 (morsure) ; Taille G ; NM instable (5) ; Int animal (1) ; AL N ; PX 35.

5 — Ogre dément. Cet ogre attaque l'équipe dès qu'il la voit, malgré le déséquilibre des forces ; un loup enragé l'a mordu et il est à moitié dément. L'achever peut sembler justifié, mais ce n'est peut-être pas la chose à faire pour les personnages d'alignement bon.

Ogre : CA 5 ; VD 9 ; DV 4+1 ; pv 24 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1d10+2 (poing) ; Taille G (2,74 m) ; NM sans peur en raison de la folie (20) ; Int faible (5) ; AL CM ; PX 270.

6 — Groupe de reconnaissance n° 2. Ce groupe est composé de quatre gobelins et d'un gobelours. Il attend en embuscade sur la route de la caravane.

Gobelins (4) : CA 6 ; VD 6 ; DV 1-1 ; pv 5 chacun ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (épée courte) ; FS -1 en attaque au soleil ; Taille S (1,22 m) ; NM moyen (10) ; Int faible (6) ; AL CM ; PX 15.

Gobelours : CA 5 (cotte de mailles) ; VD 9 ; DV 3+1 ; pv 16 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1d8+2 (hache) ; AS +2 aux dommages en raison de la force ; Taille G (2,13 m) ; NM stable (12) ; Int moyen (8) ; AL CM ; PX 120.

7 — Caravane détruite. Une caravane a été attaquée par des hobgobelins, et les chariots ont été tirés hors de la route avant d'être pillés. La bataille qui a précédé a fait au moins trois victimes (deux gobelins et un guerrier nain ; tout PJ nain a 5 % de chances de connaître ce dernier, qui s'appelait Regbald Stonethrower).

8 — Lézards des glaces (2). Ces créatures reptiliennes magiques attaquent à vue ; elles se concentrent sur les chevaux.

Lézards des glaces (2) : CA 6 ; VD 9 glissade sur la neige ou la glace 12 ; DV 2 ; pv 13 chacun ; TAC0 19 ; #AT 2 ; Dég 1d4 x2 (griffes x2) ; AS Glissade ; Boule de glace (Portée 3 m, un round sur deux, 1d8 points de dommages, jet de sauvegarde contre les armes de souffle pour les réduire de moitié ; DS invisible sur la neige quand ils sont immobiles ; Taille P (90 cm) ; NM stable (12) ; Int semi (3) ; AL N ; PX 65 chacun.

Table 2-B (Rencontres de nuit – 1d8)

1 — Chouette, géante. Cette chouette géante est en train de chasser. Elle attaque le groupe si quelqu'un mesure moins de 1,20 m ou s'il possède un petit animal, chien, familier, etc.

Chouette géante : CA 6 ; VD 3, Vol 18 (E) ; DV 4 ; pv 24 ; TAC0 17 ; #AT 3 ; Dég 2d4/2d4/1d4+1 (griffe/griffe/morsure) ; AS pénalité de -6 pour la surprendre ; Taille G ; NM stable (11) ; Int semi (2) ; AL N ; PX 270.

2 — Couple de loups. Ce tandem est en train de chasser et relève l'odeur de la nourriture ou des chevaux. Les loups restent en dehors du cercle de lumière produit par le feu de camp et attendent qu'il faiblisse. Si on le laisse s'éteindre, ils s'avancent et cherchent à attraper de la nourriture pour s'enfuir avec. S'ils ne trouvent rien à emporter, ils attaquent un des chevaux.

Loups (2) : CA 7 ; VD 18 ; DV 3 ; pv 15 chacun ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég 1d4+1 (morsure) ; Taille S (0,90 m — 1,22 m) ; NM moyen (10) ; Int faible (5) ; AL N ; PX 65.

3 — Lynx géants. Ces créatures sont aussi en chasse. Prédateurs rusés, les lynx ne tentent pas d'attaquer directement un groupe aussi important. Par leurs jappements plaintifs, ils cherchent à attirer un unique PJ loin de la protection du feu. Si elles se retrouvent en mauvaise posture, les deux bêtes se replient dans les ténèbres.

Lynx géants (2) : CA 6 ; VD 12 ; DV 2+2 ; pv 14 chacun ; TAC0 19 ; #AT 3 ; Dég 1d2/1d2/1d2 (griffe/griffe/morsure) ; AS lacération, surprise ; DS se cacher dans l'ombre, détecter les pièges ; Taille M (1,35 m) ; NM moyen (10) ; Int faible (6) ; AL CM ; PX 15.

Notes : Si un lynx touche avec ses deux pattes avant, il peut aussi attaquer avec ses pattes arrière, infligeant ainsi 1d3/1d3 points de dommages. Un lynx surprend sa proie sur un résultat de 1-5 sur 1d10.

Un lynx a 90 % de chances de se cacher dans l'ombre et 75 % de chances de détecter les pièges.

4 — Renards du froid. Ces animaux polaires à fourrure blanche attaque le groupe à vue. Ils tentent de pénétrer dans le camp aussi vite que possible.

Renards du froid (2) : CA 6 ; VD 15 ; DV 2 ; pv 10,12 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (morsure) ; DS immunisés contre les attaques basées sur le froid ; FS dommages dus au feu doublé ; Taille S (90 cm de long) ; NM instable (5) ; Int semi (2) ; AL N ; PX 120.

Notes : Le renard blanc possède une arme de souffle, un cône d'air froid qui inflige 2d6 points de dommages sur 9 m ; sa largeur ne permet cependant d'atteindre qu'une cible. Un jet de sauvegarde contre les souffles permet de réduire les dommages de moitié.

5 — Groupe de pilleurs. Ce groupe est composé de deux gnolls et de quatre orques. Les gnolls restent en arrière et tirent avec leurs arcs (chacun possède 12 flèches) sur le camp, tandis que les gobelins chargent. Le groupe possède en tout 9 PO.

Gnolls (2) : CA 8 ; VD 9 ; DV 2 ; pv 13 chacun ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (flèche) ; Taille G (2,29 m) ; NM stable (11) ; Int faible (5) ; AL LM ; PX 35.

Orques (4) : CA 6 ; VD 9 ; DV 1 ; pv 6 chacun ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (épée courte) ; FS -1 en attaque et au moral au soleil ; Taille M (1,83 m) ; NM stable (11) ; Int moyen (8) ; AL LM ; PX 15.

6 — Ours affamé. (Même chose que Rencontre de Jour n° 3).

7 — Homme du Froid. Cette créature humanoïde magique est intriguée par le groupe et reste la nuit à proximité du camp. Elle essaye de ne pas se faire repérer et si on ne la chasse pas, elle suit les voyageurs jusqu'à ce qu'ils atteignent la civilisation. Elle s'enfuit dès qu'elle est menacée et les PJ perdent alors un allié potentiel pour l'avenir.

Homme du Froid : CA 5 ; VD 12 ; DV 4 ; pv 28 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1d8 (hache de bataille) ; AS souffle glacé (cône de brume glacée de 10 m de long et 3 m au plus large ; 3d6 points de dommages, jet de sauvegarde contre les armes de souffle pour les réduire de moitié) ; Taille M (1,83 m) ; NM stable (12) ; Int moyen (10) ; AL LN ; PX 420.

8 — Groupe de reconnaissance. (Même chose que Rencontre de Jour n° 6).



Targos et au-delà



Donnez aux PJ l'occasion de se reposer et de se remettre si nécessaire, une fois qu'ils sont en sécurité en ville. S'ils ont subi un nombre excessif de rencontres pendant le trajet, Peddywinkle charge les guérisseurs locaux de s'occuper d'eux ; après tout, il a d'autres projets pour eux. Quand l'équipe arrive à Targos, lisez ceci :

> Enfin, vous avez atteint votre destination, la cité de pêcheurs de Targos, une des Dix-Cités de Val de Bise. Maître Peddywinkle guide la caravane jusqu'à l'auberge de la Peau du Loup. "Je vous laisse entre les mains expertes de Maître Kalas Winters", vous dit-il. "Il vous montrera vos chambres ; je me suis déjà occupé de tous les arrangements. Mes affaires m'attendent ailleurs."
>
> Les audacieux autochtones du lac remplissent l'auberge, des gens habitués au grand air si l'on se fie à leurs regards vigilants et à leur peau tannée. Ils lancent parfois des coups d'œil dans votre direction, mais ne semblent pas s'intéresser particulièrement à vous.

Si les PJ (accompagnés de Raff et Dell) tentent d'engager la conversation avec les autochtones, ils ne rencontrent qu'une vague indifférence ; quelques bières aident toutefois à délier les langues de ce peuple simple et courageux qui parvient à tirer sa subsistance de la région. Pour les gens du cru, Peddywinkle n'est pas un inconnu car il est venu sur le lac tous les printemps ces quelques dernières années.

L'auberge de la Peau du Loup

Ce bâtiment de 12 m sur 24 fait face au lac. Les pêcheurs peuvent donc en voir la porte d'entrée et la terrasse quand ils amarrent leurs bateaux. L'auberge est négligée, mais cela s'explique par la férocité du climat local et non par un manque d'entretien de la part des propriétaires.

Kalas 39 ans, mesure 1,90 m pour 97 kg. Il a des cheveux châtain roux, des yeux marron intense et une belle barbe. Ses ternes habits verts et bruns sont très usés. Il porte un mince anneau doré (*anneau de protection +2*) à l'index de la main gauche et une *dague +2* ; il cache son *épée longue +1* sous le bar pour les cas d'urgence. Il se montre très poli envers ses clients et vient volontiers partager des récits d'aventure.

Kalas Winters, hm G5 (propriétaire/tavernier) : CA 8 ; VD 12 ; pv 42 ; TAC0 16 (15 *épée longue +1*, 14 *dague +2*) ; #AT 1 ; Dég 1d8+1 (*épée longue +1*), 1d4+2 (*dague +2*) ; TA M (1,90 m) ; NM élite (14) ; Int haute (11) ; AL CB ; PX 420.

Équipement spécial : anneau de protection +2, épée longue +1, dague +2.

Beartrid, 34 ans, mesure 1,63 m pour 55 kg. Elle a de longs cheveux noirs et des yeux marron. Sa voix forte et énergique retentit dans toute la pièce. Elle est très attirante (Charisme 16) et joue amicalement de son charme. Elle tient à accueillir chaque client, mais préfère rester le plus souvent possible près de la cuisine pour garder un œil sur sa fille.

Beartrid Winters hf G0 (épouse du propriétaire/hôtesse) : CA 10 ; VD 12 ; pv 3 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (poêle) ; TA M (1,63 m) ; NM stable (11) ; Int haute (12) ; AL LB ; PX 15.

Sims, 13 ans, mesure 1,73 m pour 57 kg ; il a les cheveux noirs et courts et les yeux marron caractéristiques de sa famille. Il veille en permanence sur sa mère et sa sœur. Il les défend vigoureusement à la moindre trace d'insulte, car il veut prouver à son père qu'il est maintenant un homme. Il porte une dague que son père lui a offerte pour son treizième anniversaire, il y a un mois.

Sims Winters hm G0 (fils du propriétaire/cuisinier) : CA 10 ; VD 12 ; pv 4 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1d4 (dague) ; TA M (1,73 m) ; NM élite (13) ; Int moyenne (9) ; AL N ; PX 15.

Dorthy, 17 ans, mesure 1,65 m pour 50 kg. C'est une personne très obstinée qui cherche à obtenir tout ce qu'elle veut, et c'est pourquoi ses parents lui réservent le travail dans la cuisine. Elle essaie malgré tout de se glisser hors de la pièce chaque fois qu'elle le peut. Elle a de longs cheveux noirs, d'immenses yeux marron et elle est très séduisante (Charisme 17).

Dorthy Winters hf G0 (fille du propriétaire/cuisinière) : CA 7 (Dextérité 17) ; VD 12 ; pv 4 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1d3 (couteau) ; TA M (1,65 m) ; NM stable (12) ; Int moyenne (10) ; AL LB ; PX 15.

Tairis, 18 ans, mesure 1,68 m pour 67 kg. Elle a de longs cheveux blond roux et des yeux bleus. Elle travaille derrière le bar, mais fait aussi le service quand c'est nécessaire. Sans être particulièrement attirante ni briller dans les conversations, elle flirte volontiers car elle est à la recherche d'un bon mari.

Tairis hf G0 (barmaid) : CA 10 ; VD 12 ; pv 2 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (couteau) ; TA M (1,68 m) ; NM stable (11) ; Int moyenne (9) ; AL CB ; PX 15.

Parcilla, 20 ans, mesure 1,52 m pour 48 kg, a des cheveux blonds coupés court et des yeux verts. Elle fait le service à table et demande souvent à Tairis de venir l'aider. Elle n'est pas très attentive à son travail et se montre distraite et supérieure ; elle pense qu'elle mérite beaucoup mieux que cette vie de misère. Elle porte un petit anneau doré à l'annulaire gauche (un *anneau de protection +1* que son défunt fiancé lui a offert avant d'être emporté dans les eaux froides de Maer Dualdon lors d'une tempête aussi violente que soudaine).

Retranchée derrière un mur de colère, Parcilla se montre glaciale avec tout le monde, et particulièrement cinglante avec ceux qui lui font du charme. Son Charisme de 11 est plus dû à son attitude qu'à son allure respectable.

Parcilla hf G0 (serveuse) : CA 8 ; VD 12 ; pv 2 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (couteau) ; TA M (1,52 m) ; NM stable (12) ; Int faible (7) ; AL N ; PX 15.

Équipement spécial : anneau de protection +1.

Les pièces

La salle de bar. Dans cette pièce enfumée résonnent les voix bruyantes des pêcheurs et des voyageurs. Une chaude lueur émane de l'âtre, au centre du mur nord. Le bar est installé dans l'angle nord-ouest, juste à côté de la cheminée. Bien que l'endroit soit presque toujours quasiment plein, les PJ devraient trouver une table libre.

Salle commune. L'équipe peut séjourner dans la salle commune pour 5 pa par nuit et par personne. La pièce contient 26 lits, dont 16 sont déjà occupés. Quand ils entrent, les PJ sentent une légère odeur de sueur et de fumée, mais la pièce est propre.

Le foyer assure l'essentiel de l'éclairage, mais quelques bougies sont réparties çà et là. Kalas n'aime toutefois pas trop que l'on s'en serve car il redoute l'incendie.

Chambres privées : Ces trois pièces à deux lits chacune coûtent 1 po/nuit par lit. Quand les PJ y pénètrent, ils remarquent que de l'encens brûle sur le bureau au centre du mur nord. Les lits sont placés contre le même mur : un dans l'angle nord-est, l'autre dans l'angle nord-ouest. Une table occupe l'angle sud-ouest.

Réserve : C'est l'endroit où est stocké l'essentiel des aliments à longue conservation (viandes salées, fromages, etc.).

Cuisine : C'est l'endroit où travaillent généralement les enfants du propriétaire.

La proposition

Peu de temps après le dîner, Raff et Dell prennent congé : ils vont se coucher pour un repos bien mérité. Dell agit à contrecœur car il préférerait rester avec les PJ. Après ce départ, Peddywinkle rejoint l'équipe. Si les PJ lui demandent des nouvelles de ses "affaires", il se montre d'abord évasif pendant quelques minutes, puis leur fait des confidences. Lisez ceci :

> "Bon, je vois que vous êtes plus futés que ce que je croyais. Je vous dis ceci en toute discrétion dans l'espoir que vous pourrez m'aider : j'ai une mission à vous confier. Voyez-vous, la tour d'un grand mage s'élevait autrefois sur la rive opposée du lac que vous avez pu voir avant d'arriver. Elle a fini par couler ou par s'effondrer. J'ai étudié les environs et je suis sûr de savoir où elle est tombée. J'espère que vous allez m'aider à retrouver cet endroit. Si vous y réussissez, je vous donnerai une grande récompense. Peut-être pourrions-nous même faire part égale ? Cinquante pour cent pour moi et cinquante pour cent pour vous ?"

Si les PJ manifestent leur intérêt, Peddywinkle leur narre le conte suivant sur la tour et sur son bâtisseur et ancien habitant, Damien Morienus.

> Il y a de longues années, quand ces terres étaient encore indomptées, un sorcier de grand renom est venu au Val Bise pour s'y établir. Il n'avait amené avec lui que son art et son épouse. Il se nommait Damien Morienus ; vous avez peut-être entendu parler de lui ? Non ? Eh bien ! c'est sans importance car si nous réussissons, le monde entier connaîtra bientôt ce grand nom.
>
> "Damien était un conjurateur de bonne conscience, et il voulait laisser quelque chose au monde qui l'avait si bien traité. Il créa donc ici une grande tour, loin des distractions de la civilisation, et se plongea dans ses études. Il espérait apprendre les secrets des arts de guérison et avait passé des années à chercher les plantes et les enchantements qui, une fois associés, créeraient un onguent capable de guérir toutes les blessures et toutes les maladies. Son plus grand désir était de faire connaître cet onguent à tous, afin de débarrasser le monde des maladies.

"Mais une tragédie, aux proportions monumentales, s'est abattue sur ce grand mage… le Val a connu une grande vague de dégel, le sol sous sa demeure s'est affaissé et sa tour est tombée dans le lac. On n'a plus jamais entendu parler de Damien, et je crois qu'il est mort dans sa tour en ce jour funeste, et que sa formule salvatrice a disparu avec lui.

"Cela fait cinq ans que je me suis mis en quête de cette tour pour retrouver la formule. C'est la véritable raison de ma venue dans cette région, et c'est pourquoi je vous ai recrutés, pour m'aider à retrouver la tour de Damien Morienus."

Peddywinkle s'interrompt et prend une profonde inspiration, cherchant à déterminer jusqu'à quel point les PJ ont gobé son histoire. S'ils posent la moindre question, il les coupe ainsi :

"Le point de départ de mes connaissances sur Damien est un morceau de papier que j'ai découvert il y a des années. Cela semblait être une page d'un journal personnel — il parlait de la pièce manquante d'un puzzle. J'ai appris plus tard qu'il s'agissait d'un fragment du propre journal de Damien. Cette page a piqué ma curiosité, et je me suis lancé dans une quête visant à en apprendre le plus possible sur ce mystérieux mage. Saviez-vous qu'il était membre de la Tour Haute de Luskan ? Eh oui, c'est vrai ! C'est là que les aimables mages m'ont autorisé à étudier ce grand homme. En tout cas, hum… quelle était déjà votre question ?"

Peddywinkle est prêt à répondre aux questions des PJ sur les sujets qui suivent.

Tour : Grâce à d'intenses recherches, Peddywinkle a réduit à un seul les emplacements possibles : Maer Dualdon.

Onguent : L'onguent a certainement disparu, mais Peddywinkle espère que le journal personnel renfermant la formule n'a pas été détruit.

Journal : C'est ce qu'il recherche. Il est d'apparence inconnue, mais il devrait être écrit dans une sorte de code que Peddywinkle se fait fort de déchiffrer.

Épouse : Peddywinkle ne sait pas grand-chose sur la femme de Damien, hormis le fait qu'elle l'a suivi dans le nord et ce qu'en disent les barbares locaux : une herboriste et guérisseuse douée, douce et généreuse.

Motivation de Peddywinkle : Il a un petit rire et répond qu'il y a une certaine quantité d'argent à la clé, mais il assure aux PJ qu'il est déjà suffisamment riche.

Quand les PJ ont fini de poser leurs questions, lisez ceci :

"Voilà donc où nous en sommes : voulez-vous vous joindre à ma quête ? M'aiderez-vous à trouver cette tour. Si vous acceptez, je vous charge de découvrir le journal de Damien ; toutes ses notes sur l'onguent devraient y figurer."

Si les PJ le lui demandent, Peddywinkle leur assure que la récompense sera importante en cas de réussite. Il soumet de nouveau son offre d'un partage à 50/50 de tout trésor récupéré dans la tour, à une seule exception : les informations concernant le journal et "l'onguent" lui reviennent intégralement. Peddywinkle est prêt à négocier, dans une limite raisonnable. Il ira jusqu'à une répartition 70/30 en faveur des PJ si nécessaire, mais il reste ferme sur le devenir du journal et de la formule.

Enfin, quand les PJ sont prêts à quitter la table, Peddywinkle leur donne ce dernier conseil :

"J'ai un dernier conseil à vous donner. Quand Damien s'est établi dans le Val, il n'a pas été bien accueilli. C'était une terre sauvage et les habitants n'étaient pas habitués à la magie. Certains l'ont pris pour un démon, et il lui était rarement possible de quitter sa tour par des moyens conventionnels. Vous feriez donc bien de prendre le folklore local sur Damien avec des pincettes. Il est probable que les rumeurs ne lui sont pas favorables.

"Un petite-gens cornedentellier pourra vous aider à démarrer. Il achète ses truites béliers à un vieux barbare qui vit dans la nature. Il a dit que ce barbare pourrait se rappeler de vieux contes sur la tour de Damien et nous aider à la localiser. Le sculpteur vit dans le Bois Solitaire, et son nom est Régis."

Pour rencontrer Régis, Les PJ doivent se rendre au Bois Solitaire. Ils y vont à pied ou en empruntant un des chariots de Peddywinkle. Dans ce dernier cas, Dell en entend parler et demande à les accompagner (à l'insu de Raff). Le voyage ne pose, de toute façon, aucun problème et se déroule sans aucune rencontre (à moins que vous n'en décidiez autrement).

Une rencontre avec Régis

Le petit village de Bois Solitaire est rempli de boutiques proposant diverses sculptures sur truites béliers. L'une d'entre elles présente cependant des marchandises d'une qualité supérieure, à la fois plus vivantes et séduisantes. C'est l'Ouvrageos, qui appartient à un certain Régis, une petite-gens vraiment petit (à peine 90 cm) aux cheveux châtains bouclés, dont le ventre retombe bien en dessous de sa ceinture de cuir fatiguée.

Le rusé petit homme se montre d'abord évasif quant à la localisation du barbare. Il ne va cependant pas laisser passer l'opportunité d'échapper à un travail embêtant et à un voyage dans le froid, alors qu'il peut confier la corvée aux PJ. Régis a actuellement besoin d'une très grosse truite bélier pour une sculpture qu'on lui a commandée. Il sait que le barbare a accès aux meilleurs truites que l'on puisse trouver. Il propose donc d'indiquer aux PJ comment rencontrer le barbare en question, et en contrepartie ils se chargeront de lui rapporter une de ses truites.

"Le barbare vit sur la Mer des Glaces Mouvantes", explique Régis. "Il n'est pas facile de le trouver. Le plus souvent, c'est lui qui me trouve. C'est d'ailleurs comme cela que j'ai fait sa connaissance, un jour où il m'a découvert à demi-gelé et perdu. L'homme m'a soigné jusqu'à ce que je sois rétabli, et il m'a enseigné les anciennes techniques de sculptures que peu d'autres artisans emploient. De temps à autre, je m'en vais sur la glace pour échanger des marchandises contre ses œuvres ou des truites béliers contre mes propres réalisations. Le barbare semble toujours avoir les plus grosses truites. J'ai passé la majeure partie de deux étés avec lui, et il a veillé avec soin à ce que je sois bien nourri et protégé du froid. J'ai eu la nette impression que c'était un solitaire. Son langage lui est vraiment propre — même les autres barbares de la région ont du mal à le comprendre.

"J'emploie toujours un guide pour aller à la Mer des Glaces Mouvantes et en revenir. Je peux vous mettre en contact avec lui, et vous aider à démarrer sur la route qui mène au vieux barbare… si vous acceptez de faire cette course pour moi."

Si les PJ acceptent la mission, ils reçoivent les instructions suivantes. Dans le cas contraire, Régis sort de sa tunique un collier orné d'un rubis. Il joue avec et l'entortille comme une jeune fille ferait avec une mèche de cheveux. Il répète qu'il a besoin de quelqu'un pour faire cette course, et que, puisqu'ils sont si désireux de rencontrer le barbare, ils sont les candidats idéaux. En fait, tout le monde serait gagnant dans l'affaire. Le collier est magique et contribue à faire adopter aux gens le point de vue de Régis. Tous les PJ font un jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -4. Ceux qui le réussissent sont insensibles aux effets du pendentif. Les autres saisissent la logique de ses arguments et n'ont plus qu'à essayer de convaincre leurs compagnons sceptiques.

"Il vous faudra voyager deux jours sur la Mer des Glaces Mouvantes, vers le nord, et vous diriger vers un lieu nommé l'Arbre Solitaire. Campez là-bas pendant quelques jours. Je vais contacter mon guide afin qu'il vous y rejoigne. Vous devriez vraiment suivre les instructions qu'il vous donnera. Je réponds personnellement de ses capacités et de sa personne. Il n'existe pas de meilleur guide dans tous les royaumes que mon ami Drizzt."

Régis remet aussi aux PJ un parchemin couvert de nombreux symboles et pictogrammes, qu'ils devront remettre au barbare, s'ils arrivent à le voir. C'est, en fait, la liste de ce dont Régis a besoin. Aucune compétence ne permet de le lire; seul le sortilège *compréhension des langues* permet de déchiffrer la langue antique.

Régis veut bien prêter un peu de matériel pour le voyage, un abri de glace, des lainages bien chauds et un peu d'eau-de-feu.

Laissez les PJ se procurer en ville toutes les affaires dont ils pensent avoir besoin. Mieux vaut qu'ils n'aient aucune raison de rebrousser chemin une fois partis. Pendant la nuit, ils entendent les plaintes des loups et parfois un hurlement impie, quelque chose qu'ils n'ont jamais entendu ailleurs.

Le trajet jusqu'à l'Arbre Solitaire s'avère difficile (surtout si personne n'a apporté, acheté ou fabriqué de raquettes — réduisez alors le mouvement de moitié), mais pas infaisable. Quand les voyageurs atteignent l'Arbre Solitaire — c'est le seul arbre visible depuis la forêt qu'ils ont récemment quittée — ils disposent de deux jours pour camper et se reposer.

Dans les alentours de l'arbre, des constructions ont été faites avec des blocs de glace découpée, et il est facile de se faire un bon abri. Par endroits, on voit des barres de fer de 1,50 m de haut avec plusieurs barres transversales. Les PJ qui les examinent plus attentivement constatent que ce sont des poignées qui ouvrent, après quelques efforts, des garde-manger contenant des bouses combustibles, de la nourriture préservée, des couvertures, etc. Quelqu'un a, de plus, disposé une bonne quantité de mousse par terre, ce qui assure une bonne isolation contre le froid du sol.

Attaque de loups

Pendant les dernières heures de la deuxième nuit au camp, le vent s'amplifie et se transforme en tempête.

Si un PJ est de garde à l'extérieur, il entend des hurlements qui se mêlent au grondement du vent.

Après quelques minutes, près d'une douzaine de formes apparaissent, se déplaçant vers l'abri, le corps au ras du sol. On dirait des loups. Si le garde crie pour donner l'alerte, passez directement à la rencontre.

S'il n'y a pas de garde à l'extérieur, lisez ceci :

Des hurlements de loups percent les grondements du vent. S'ils paraissent d'abord lointains, ils retentissent bientôt juste à côté de l'abri. Si les bêtes atteignent la nourriture, elles ne vont rien laisser !

Chiens sauvages (10) : CA 7 ; VD 15 ; DV 1+1 ; pv 9 chacun ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d4 (morsure) ; Taille S (1,20 m) ; NM instable (6) ; Int semi (3) ; AL N ; PX 35.

L'épaisse fourrure des chiens et leur structure osseuse massive les font beaucoup ressembler à des loups.

Deux rounds après le début de la rencontre, le guide des PJ, Drizzt, fait son apparition. Lisez ceci :

Surgissant apparemment de nulle part, un voyageur emmitouflé apparaît et se taille un chemin dans la meute de loups. Il est enveloppé d'épaisses fourrures et seuls ses yeux lavande sont visibles par les fentes de ses protections faciales. Deux cimeterres sont lancés dans une danse hypnotisante, taillant les loups à chaque coup gracieux.

Drizzt vient en aide à tout PJ en danger; c'est toutefois une bataille que les aventuriers devraient remporter tout seuls.

Après le combat, Drizzt s'occupe immédiatement des blessés. Il dispose de deux *potions de soins* qu'il met à leur disposition. Dans le même temps, il explique qu'il est Drizzt Do'Urden, un ami de

Régis. On lui a demandé de les guider jusqu'à la Mer des Glaces Mouvantes.

Une fois de retour dans l'abri pour attendre la fin de la tempête, Drizzt s'installe dans un coin et semble s'assoupir. (Il fait en réalité semblant et en profite pour se faire une idée du genre de personnes auxquelles il a affaire; les PJ ne peuvent en aucun cas surprendre le drow ou profiter de la situation.)

Le vent violent tombe à l'aube; quand l'équipe se réveille, Drizzt enlève son capuchon. Si les PJ examinent leur guide, ils constatent que c'est un individu d'environ 1,70 m (1,63 m précisément), mince mais solidement bâti, avec de longs cheveux blancs, une peau d'ébène et les yeux lavande précédemment mentionnés.

Les PJ peuvent être stupéfaits ou irrités de se trouver en présence d'un drow. Drizzt tente de les convaincre qu'il n'est pas de la même trempe que ses semblables. S'ils réagissent mal, il essaie de leur faire entendre raison en leur rappelant que Régis l'a envoyé pour les guider et qu'ils mettent leur mission en danger s'ils continuent à manifester une telle intolérance à son égard. S'ils deviennent ouvertement hostiles, il appelle Guenhwyvar. S'ils l'attaquent, il crée un globe de *ténèbres* autour de lui et enveloppe plusieurs PJ de sa *lueur féerique*. Il ne cesse de parler calmement et entreprend de maîtriser (avec le plat de ses lames) toute l'équipe. Drizzt se bat jusqu'à ce que tous soient inconscients. Il s'occupe ensuite des blessures des PJ et, à leur réveil, il essaie de nouveau de les convaincre de ses intentions pacifiques.

La Mer des Glaces Mouvantes

La piste menant à la Mer des Glaces Mouvantes franchit un difficile col glacé. Quand l'équipe émerge de l'autre côté du glacier, elle est abasourdie par la beauté de la vue.

Le soleil est presque aveuglant sur la plaine de glace nue. Des étincelles bleues et argent dansent devant les yeux des PJ et la portée de vision des voyageurs est réduite de 50 % s'ils ne font rien pour protéger leurs yeux de la réverbération. Interrogé à ce sujet, Drizzt conseille d'appliquer du charbon ou de la cendre sous les yeux et tout autour pour atténuer l'éblouissement. Les congères sont nombreuses et la progression est lente et périlleuse.

Si les PJ décident d'aller sur la Mer des Glaces Mouvantes sans Drizzt, ils sont condamnés à l'échec. Tous doivent lancer 1d10 une fois par heure. Sur un résultat de 1, l'un d'eux tombe dans un trou de phoque. Si on n'arrive pas à le récupérer (25 % de chances par round de recherche), le malheureux disparaît à jamais sous la glace après 5 rounds. S'il est ramené à l'air libre, il peut encore mourir de froid dans la journée sur un échec d'un jet de choc métabolique. De toute façon, le PJ est glacé jusqu'à l'os et ne peut pas voyager plus loin sans soins; il faut le ramener à l'abri de l'Arbre Solitaire (c'est l'endroit le plus proche) aussi vite que possible. Sinon, la vitesse de déplacement de l'équipe est réduite de moitié et le PJ trempé doit réussir un nouveau jet de choc métabolique chaque jour passé sans abri, avec une pénalité cumulative de -20 % à partir du deuxième jour.

L'équipe progresse pendant deux jours sur cette banquise. Drizzt finit par choisir un endroit où attendre, expliquant que l'ancien barbare les trouvera. Accordez aux joueurs le temps de discuter un peu de la situation puis lisez ceci :

> Brusquement, un immense guerrier barbare se dresse au milieu de vous, surgissant de la neige. Il est entièrement vêtu de peaux d'ours blanc, et le crâne et la mâchoire supérieure d'un ours ornent sa tête. Mesurant dans les 2,10 m, il est visiblement d'une force exceptionnelle. Sa chevelure est du blanc le plus pur, à l'exception d'une poignée de cheveux blonds qui semblent tressés dans ses nattes blanches. Une énorme hache à deux mains est accrochée dans son dos; sa poignée est incrustée de nombreux motifs complexes et sa tête semble d'obsidienne. Il porte autour du cou un collier d'argent, un pendentif représentant un élan livrant bataille à un ours. Il tient un grand sac de la main gauche, et de la droite, un épieu de chasse de 3m60.

Kinnuki, hm, G13/C4 : CA -1 (*Bracelets* CA 2, Dex); VD 15; pv 96; TACO 8 (4 For et *grande hache* +2); #AT 2; Dég 2d6+6 (For et *grande hache* +2); Taille G (2,10 m de haut, 165 kg); NM sans peur (20); AL CB; PX 5 000.

F 18/89, D 17, C 16, I 14, S 16, Ch 15.

Notes : L'anneau de commande des élémentaux (eau) permet le déplacement dans la glace solide et agit comme un anneau de chaleur; le pendentif donne à son porteur la capacité de détecter les animaux dans un rayon de 36 m.

Personnalité : Bienveillant et serviable.

Équipement spécial : *grande hache +2*, *épieu +1*, *bracelets de défense* CA 2, *anneau de commande des élémentaux (eau)*.

Sorts (5/4) : 1er — *bénédiction*, *soins des blessures légères x3*, *purification de la nourriture et boissons*; 2nd — *augure*, *immobilisation des personnes*, *flammes*, *ralentissement du poison*.

Drizzt sert d'interprète. Il présente Kinnuki et tente de faire saisir le nom des PJ au vieil homme. Quand ce dernier enlève ses peaux d'ours, son grand âge devient évident. Sa peau est flasque sur sa forte musculature. Les taches de vieillesse lui donnent un aspect encore plus foncé. Hormis ces signes physiques évidents de vieillesse, le barbare semble tout à fait capable de s'occuper de lui-même.

Kinnuki veut d'abord régler les affaires pour lesquelles Régis a envoyé l'équipe. Il sort de son sac cinq des plus grosses truites que vous n'avez jamais vues, des truites qui valent déjà une petite fortune avant même d'avoir été sculptées. Pendant qu'il cherche dans son paquetage, un des PJ remarque une sculpture exquise représentant une femme. Le temps l'a fait jaunir, mais les détails sont si réalistes que la représentation semble presque respirer. Il s'agit de Jukini, la fille de Kinnuki. Elle est morte il y a plusieurs années de fortes fièvres. Kinnuki est désormais le dernier représentant de son peuple, et il a décidé qu'il finirait sa vie là où sa tribu avait toujours vécu : sur la glace.

Si les PJ l'interrogent sur la tour de Damien, le vieil homme leur raconte, par l'intermédiaire de Drizzt, comment la tour a sombré

dans la boue pendant le Grand Dégel. Elle se dressait autrefois, majestueuse, au-dessus du grand arbre fourchu de Mituki, le légendaire héros barbare du Renard et du Ciel. D'après sa description, l'arbre devait mesurer au moins 18 mètres de haut. Quand la toundra se transforma mystérieusement en boue et en eau, la tour a coulé et disparu. Dans le même temps, le grand arbre se pencha vers elle comme si les propres mains de Mituki œuvraient à enfouir la misérable chose.

Kinnuki rapporte les histoires qui courent sur Damien si cela intéresse les PJ. D'après les légendes, c'était un sorcier maléfique, qui se mêlait de choses qui n'étaient pas destinées à être connues des humains. La femme de Damien, Mathilda, était toutefois bienveillante et apportait à la tribu de Kinnuki ses soins et sa compassion. Sur le Grand Dégel, Kinnuki ne dit pas grand-chose, à part qu'il a emporté une grande partie de sa tribu quand un morceau de banquise s'est rompu, noyant une vingtaine de personnes. Kinnuki avait réussi à sortir Jukini de l'eau glacée, mais elle est morte après quelques jours.

Kinnuki propose d'accompagner le groupe jusqu'à l'Arbre Solitaire, car il a quelques affaires à régler à proximité. Il aide à préparer un repas composé de viande de caribou et de poisson, puis va se coucher pour la nuit.

Le lendemain matin, le groupe reprend la route pendant deux jours jusqu'à l'Arbre Solitaire. Avec Drizzt et Kinnuki comme guides, il n'y a pas de rencontres (les monstres ne sont pas inconscients). Arrivé à l'Arbre Solitaire, Kinnuki dit adieu aux PJ et leur demande de penser à lui s'ils reviennent sur les glaces mouvantes.

Drizzt reste avec l'équipe jusque dans le voisinage du Bois Solitaire, puis il prend congé et semble se fondre dans la toundra.

Le retour chez Régis

Régis, toujours curieux, demande aux PJ ce qu'ils ont appris sur la tour. Cela devrait les inciter à parler du grand arbre fourchu. Régis n'en connaît aucun, mais il sait qu'un énorme vieux chêne incliné, entouré d'arbres plus jeunes, se trouve près du cercle druidique qui accueille chaque été fêtes et cérémonies.

Il n'est cependant pas possible de voir le chêne depuis le lac, car il est presque couché sur le sol. Beaucoup de pins ont poussé tout autour, ainsi que des lauriers de toundra, et l'endroit n'est pas facile d'accès. Les druides favorisent la pousse des lauriers afin d'éloigner les gens du cru de leur cercle sacré.

En suivant les indications de Régis, les PJ trouvent en quelques jours le vieil arbre. Ce n'est pas trop difficile : une fois à proximité, il est possible de découvrir divers sentiers peu fréquentés. Un ranger, un druide ou un PJ en rapport avec la nature les remarquent automatiquement; les autres doivent réussir un jet de Sagesse (ou par pure chance).

Si les PJ préfèrent retourner auprès de Peddywinkle avec ce qu'ils ont déjà appris plutôt que se rendre au vieux chêne, passez par la section "Retour auprès de Peddywinkle", page suivante.

Dans la forêt

En suivant les indications de Régis, les PJ finissent par atteindre une sorte de dépression couverte de jeunes pins et de buissons. Sur le bord de la clairière, un énorme chêne penche vers la dépression. C'est là qu'il y a tant d'années, la grande tour de Damien est tombée dans la boue.

L'arbre dont on leur a parlé possédait deux grandes branches qui le faisaient ressembler à une fronde. L'une d'elles a malheureusement été cassée pendant une redoutable tempête il y a très longtemps. Des PJ observateurs remarquent la cicatrice sur l'arbre s'ils l'examinent de près.

Dans les années qui ont suivi, la dépression s'est remplie de gravats, d'arbres à racines superficielles et de buissons. En fouillant les alentours, les PJ découvrent le cercle druidique dont Régis leur a parlé. S'ils creusent à l'intérieur du cercle, ils tombent sur une surface de pierre (travaillée). De plus amples excavations permettent de dégager la trappe (à 1 m de profondeur) qui mène à l'intérieur de la tour.

Quand les PJ atteignent ce stade, lisez ceci :

> Vos efforts vous ont conduits à une dépression dans le sol, d'environ 45 m de diamètre, couverte de petits pins et de gros buissons. Sur le bord, un énorme chêne ancien, à une branche, penche fortement vers la dépression.
>
> Des grosses pierres, de 60 cm de large et de haut, sont dispersées sur toute la zone. Certaines sont en partie couvertes par la végétation, d'autres sont brisées, et toutes ont été marquées par les intempéries. Elles forment un cercle d'environ 6 m de diamètre.

Les pierres sont bien sûr les créneaux de la tour engloutie. S'ils creusent au centre du cercle pendant au moins 2 tours, les PJ dégagent la trappe. Quand ils atteignent le sommet de pierre de la tour, lisez ceci :

> Après avoir creusé pendant un moment, vous heurtez apparemment un bloc de roche. En poursuivant encore un peu vos efforts, vous avez l'impression que ce n'est pas de la pierre brute, mais travaillée, et que tout le cercle de pierres repose sur une sorte de soubassement solide et artificiel. Vous arrivez à enlever presque tout ce qui s'est accumulé au centre du cercle et vous tombez sur une sorte de trappe.

Maintenant qu'ils ont découvert la trappe, les PJ font face à un nouvel obstacle. Les jointures de la trappe ont gelé et la pierre est irrémédiablement soudée. Seule la force brute peut leur ouvrir un passage. Un coup de marteau ou de masse bien placé devrait faire l'affaire. (Infliger 20 points de dommages à la trappe avec des armes contondantes est suffisant.)

Malheureusement, cela fait s'effondrer cette partie du toit et tous ceux qui se tenaient à moins de 3 m de la trappe tombent dans la pièce du dessous, encaissant 1d6 points de dommages. Les PJ sont maintenant prêts à explorer la demeure de Damien.

Retour auprès de Peddywinkle

Si les PJ retournent voir Peddywinkle avant de découvrir la tour, ils le trouvent dans sa chambre, le nez plongé dans quelques vieux livres. Il n'est pas particulièrement satisfait d'eux car il a supposé, en raison de leur absence, qu'ils l'avaient abandonné, lui et sa cause. Quand ils parviennent à le convaincre du contraire et l'informent de leurs progrès, il leur offre une dernière ration de demi-vérités afin d'obtenir toute leur coopération. Lisez ceci :

> Vous trouvez Peddywinkle dans sa chambre, en train de lire de vieux ouvrages. Il lève la tête d'un air las quand vous entrez et son regard se rétrécit quand il vous voit. "Et bien ? Qu'est-ce qu'il y a ? Vous ne voyez pas que je suis occupé ?"

Accordez aux PJ une minute pour faire part de ce qu'ils ont appris. À ce moment, le visage de Peddywinkle se met à rayonner de joie, et il se montre beaucoup plus attentif à ce qu'ils lui disent. Après avoir entendu où est caché la tour, Peddywinkle explique aux PJ ce qu'il veut précisément. Lisez ceci :

> "Mes amis, je suis extrêmement satisfait de votre travail. Vous êtes allés au-delà de mes espérances. Vous avez prouvé que vous avez l'esprit vif et de la ressource, et pour cela vous avez toute mon admiration.
>
> "Venons en maintenant à la tour. Il est temps que je vous raconte la fin de l'histoire. Comme je vous l'ai déjà dit, Damien était un grand humaniste et un magicien très talentueux. Son incapacité à créer l'onguent guérisseur le plongea malheureusement dans une profonde dépression, et il ne s'en releva jamais, je le crains. Sa femme le quitta alors et il devint un misérable ermite.
>
> "Sa quête pour l'onguent guérisseur universel se termina par une défaite amère et cela le rendit complètement fou, je crois. Il finit par mourir, brisé et solitaire. Mais je pense pouvoir terminer son œuvre, si vous parvenez à mettre la main sur son journal personnel.
>
> "Je me sens toutefois tenu de vous mettre en garde à propos de la tour. Si Damien a atteint le degré de folie que je crois, il est probable que vous trouverez de nombreux, hum… éléments troublants à l'intérieur des ruines. Je crains qu'il se soit tourné vers les arts obscurs à la fin de sa vie, dans l'intention de mieux comprendre la mort et les maladies. Si j'étais à votre place, je me préparerais en conséquence.
>
> "Alors, êtes-vous bien équipés ? Avez-vous besoin de quelque chose avant d'entrer dans la tour ?"

Peddywinkle remet aux PJ jusqu'à 75 po pour acheter en ville ce dont ils ont besoin. Il leur donne aussi une reproduction du sceau personnel de Damien (un "M" hautement stylisé). Il affirme que ce symbole devrait figurer sur le journal.

La vérité sur la tour maudite

Damien Morienus s'est bien installé dans le Val de Bise il y a un siècle pour achever ses recherches, mais celles-ci n'avaient pas grand-chose à voir avec un onguent guérisseur. C'était un nécromancien venu à Dix-Cités pour y trouver l'isolement.

Damien choisit un site doté d'un important pouvoir naturel et transforma de grandes spires de pierre en un magnifique ensemble de tours. Les tribus barbares locales connaissaient aussi cette zone de pouvoir qu'elles considéraient comme un lieu sacré (et les druides font de même aujourd'hui).

Quand Damien, chargé de puissance magique, apparut sur le site, il convainquit les barbares primitifs qu'il était un dieu de la terre (en transformant les rochers en un ensemble de tours). Par la suite, il lui arriva d'emmener dans sa tour des barbares âgés et mourants pour se livrer à toutes sortes de sinistres expériences sur eux.

Les barbares avaient peur de déclencher la colère du "dieu" et ne firent rien. Damien continua de prendre les vieux et les mourants pendant de nombreux mois.

Finalement, Kinnuki (oui, il est aussi vieux et il est encore vivant grâce à la magie barbare et à la pure force de sa volonté) décida d'affronter Damien, mais le mage était absent et Kinnuki s'adressa à Mathilda — ce fut le début d'une relation qui allait permettre la naissance d'un enfant, Jukini, et enlèverait à jamais Mathilda des bras de Damien Morienus.

Mathilda n'avait pas épousé un nécromancien maléfique et obsessionnel. Elle était tombée amoureuse de Damien, un homme intelligent, mais surmené. Au fil des ans, les incursions de Damien dans la magie noire le pervertirent et la soif du pouvoir remplaça l'amour pour sa femme.

Mais Damien n'avait pas perdu sa femme sans regret, même s'il était plus blessé dans sa fierté que dans son cœur glacé. Pire, le vol de Mathilda par le prince barbare perturbait sa concentration, ce que ni lui ni ses recherches ne pouvaient permettre. Sous l'effet de la rage et de la frustration, il se rendit dans sa chambre d'invocation et convoqua deux des plus grands démons qui hantaient les plans obscurs. Il les envoya détruire le barbare et son épouse infidèle.

Les démons cherchèrent le barbare sur de grandes étendues et pendant des années, mais Kinnuki était tellement à son aise dans les terres enneigés qu'ils ne pouvaient le trouver. Chaque fois qu'ils pensaient le tenir, lui et sa famille leur échappaient. Les démons décidèrent donc d'équilibrer les chances… ils se servirent de leur *feu d'enfer* pour faire fondre toute cette neige. Les habitants du Val de Bise nommèrent cet événement le Grand Dégel, et la plupart ignorèrent toujours ce qu'il cachait, lui attribuant une origine naturelle. Malheureusement pour Damien, les démons étaient dans une telle colère à force de voir Kinnuki leur échapper qu'ils firent fondre trop de neige, inondant la toundra et provoquant le ramollissement de la couche de glace permanente sous la tour. C'est ainsi que la tour coula lentement dans la terre et disparut à jamais. Le plan des démons avait cependant fonctionné jusqu'à un certain

point. La banquise s'était brisée là où se trouvait le clan de Kinnuki, et seuls lui et Jukini en réchappèrent.

Quand la demeure de Damien s'enfonça, une des tours se brisa au premier étage et tomba lentement, d'un bloc, sur le côté, le sol détrempé l'empêchant de s'effondrer sous l'impact. Cet engloutissement brisa le cercle magique servant à contrôler les démons. Se rendant compte qu'ils étaient libres, les démons abandonnèrent leur quête et revinrent vers Damien. Il aurait pu s'enfuir grâce à sa magie, mais son bras gauche avait été broyé lors de la chute de la tour et pendait, inutilisable, contre son flanc. Quand les démons le trouvèrent, il était bloqué dans sa chambre de méditation. Ils absorbèrent toute l'énergie vitale du mage, le transformant en une créature mort-vivante.





La tour maudite

Les PJ entament maintenant la phase la plus difficile de l'aventure. Ils n'ont peut-être pas les moyens d'explorer le site d'un seul jet. Accordez-leur donc la possibilité de se reposer et de récupérer sorts et points de vie. Cela suppose, bien sûr, qu'ils prennent quelques précautions élémentaires : s'installer dans un endroit défendable, organiser des tours de garde, masquer leurs feux pour ne pas attirer l'attention, etc. Adaptez les rencontres dans la tour à leurs capacités. Les scénaristes ne peuvent pas précisément doser les dangers qui feront trembler les PJ sans pour autant les massacrer, seul, vous, le MD, pouvez le faire. Le plaisir des joueurs repose maintenant entièrement dans vos mains.

1. Chambre de conjuration

Alors que vous évacuez la terre et les rochers pour dégager votre découverte sous le cercle de pierre, un grondement révélateur se fait entendre sous vos pieds. La pierre cède et vous perdez l'équilibre, en ayant la sensation de tomber à travers des épaisseurs de tissus fins qui collent à votre visage et aux autres zones de peau découverte. Quand vous vous relevez, la seule lumière que vous repérez vient d'en haut. D'épaisses toiles d'araignées pendent tout autour de vous, et l'odeur de renfermé, de terre humide et de poussière ancienne vous monte au nez.

Les "tissus fins" sont en fait d'épaisses accumulations de toiles d'araignées, car personne n'est entré ici depuis près d'un siècle. On peut les dégager à la main ou les faire brûler, mais elles sont hautement inflammables et brûlent en embrasant toute la pièce, infligeant 1d4 points de dommages par le feu à ceux qui sont pris au piège. Si une torche ou autre flamme nue est utilisée ici, lisez le paragraphe A. Si les PJ s'éclairent avec une lanterne ou un sortilège, lisez le paragraphe B.

A.

Quand un dernier coup de silex contre l'acier allume enfin votre torche, vous pensez brusquement que les toiles sont plus inflammables que vous ne l'imaginiez. La flamme les touche, se répand rapidement et une véritable boule de feu remplit la pièce. Un bref éclair, des cris et des jurons montent jusqu'aux membres de l'équipe restés à l'extérieur.

B.

Vous constatez que les "tissus" ne sont que des toiles d'araignées, mais elles forment des entrelacs si épais que vous n'y voyez clair que sur 1m50. La pièce, circulaire, semble mesurer 7,50 m de diamètre ; au centre, une sorte de gros chaudron de fer est posé sur le sol. Une épaisse couche de poussière couvre toutes les surfaces et les débris de ce qui a pu être un fauteuil décoré à 1,50 m au nord du chaudron.

Un cercle magique est gravé dans le sol autour du chaudron, mais la poussière empêche de le distinguer facilement. Les elfes ont 3 chances sur 6 de le remarquer, les autres n'en ont que 2 sur 6 tant qu'ils se tiennent à moins de 3 m du cercle.

Ceux qui réussissent un jet de compétence en Connaissance des Sorts comprennent qu'il s'agit d'un cercle de protection et que la pièce était sans doute une salle de conjuration ou de convocation.

Quand un des PJ entre en contact avec le cercle (en enlevant la poussière, en le touchant ou simplement en le franchissant pour aller examiner le chaudron), une illusion programmée se déclenche. Tout le monde doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. En cas de réussite, l'individu concerné ne voit rien, mais à ceux qui échouent, lisez ceci :

Un sourd grondement s'élève du chaudron, suivi des lamentations d'une multitude d'âmes torturées. Les cris se font de plus en plus forts, jusqu'à devenir presque assourdissants, puis c'est le silence. Alors que tout semble terminé, une grande colonne de flammes surgit du chaudron, frappe le plafond et se répand dans toutes les directions. Dans les flammes, une silhouette prend forme. Celles-ci s'affaissent alors — elles n'atteignent plus que 1,80 m de haut — et dévoilent un démon ailé au torse épais et puissant. Il baisse vers vous un regard chargé de haine et balance une épée menaçante d'un long bras griffu. Tout en vous désignant de sa main libre, il parle. "Infidèles… profanateurs du cercle sacré. Vous vous opposez aux souhaits du Maître et tentez de voler ses secrets de mort ; pour ce crime, les Seigneurs de l'Abysse recevront vos vies." Le démon saisit alors son épée à deux mains et attaque.

L'illusion entreprend de tuer l'équipe entière dans une débauche d'horreur et de douleur — c'est du moins ce que perçoivent les victimes.

Les personnages qui restent insensibles à l'illusion regardent leurs compagnons réagir avec terreur, incapables de quitter le chaudron des yeux. S'ils tentent de les libérer de l'illusion, les individus affectés les voient qui s'accrochent à leurs vêtements, atrocement blessés. Ils ont le temps de les entendre demander, "Pourquoi ne m'as-tu pas aidé ?" avant d'être eux-mêmes abattus. Cette mort est imaginaire et les personnages affectés se réveillent en 1d3 tours.

Une trappe perce le sol au sud-est. Elle est très difficile à détecter en raison de la poussière qui la recouvre (à assimiler à une porte cachée). Elle ouvre sur escalier en spirale de 1,50 m de large.

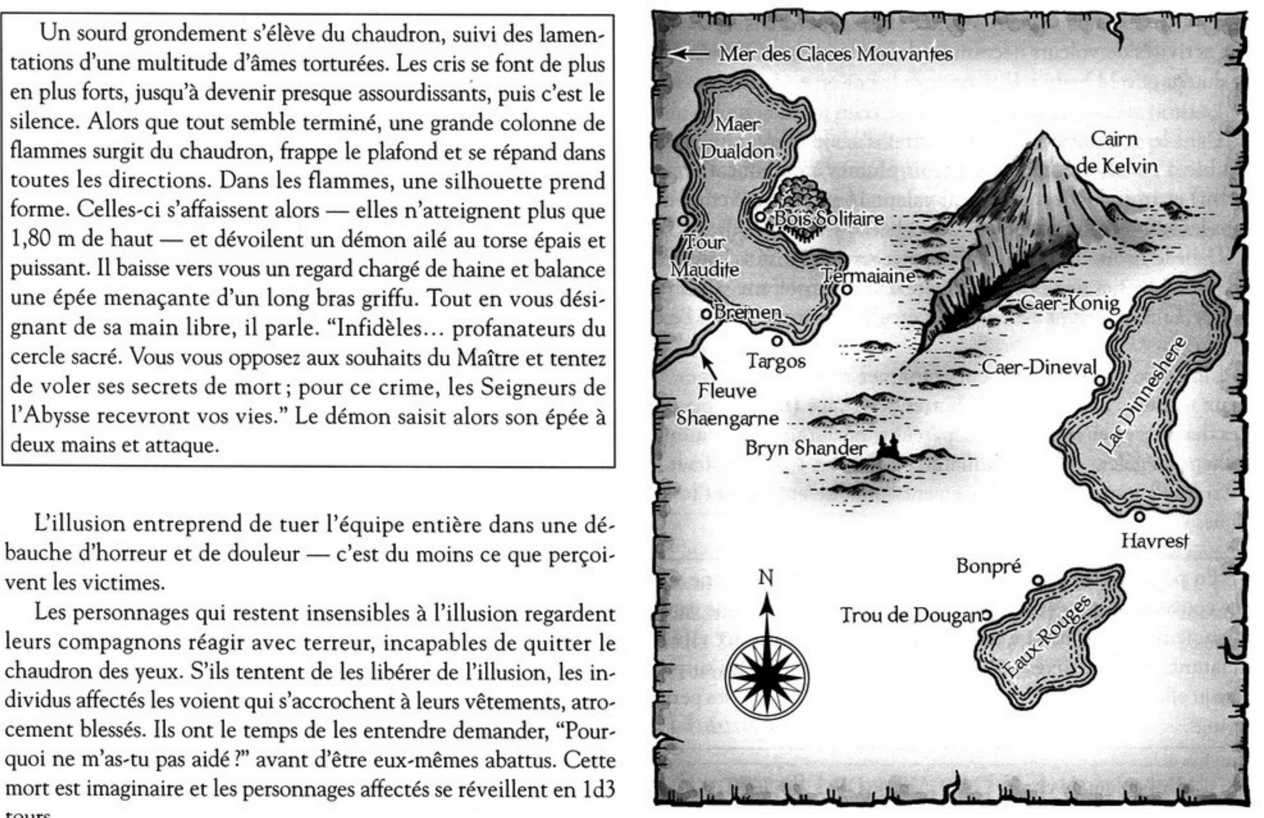
2. Salle cachée

L'escalier en spirale descend de trois mètres et aboutit dans une salle de 3 m sur 4,50 m. Les toiles d'araignées sont ici moins épaisses mais elles garantissent que rien n'a emprunté cet escalier depuis très longtemps.

La pièce ne contient rien d'autre qu'un crâne brisé sur le sol et une porte à l'extrémité nord du mur ouest.

Le crâne brisé est un mort-vivant animé. Quand les PJ traversent la salle, il s'agite, roule sur le sol et tente de les attaquer en leur mordant les chevilles. Il est inoffensif et peut être ignoré ou détruit.

Crâne de squelette brisé : CA 8 ; VD 2 ; DV 1-1 ; pv 2 ; TAC0 20 ; #AT 0 ; Dég 1 ; TA P (30 cm) ; NM Sans Peur (20) ; Int Aucune (0) ; AL N ; PX 7.



3. Chambre principale

La première chose que vous remarquez en pénétrant dans cette chambre, c'est un grand lit à baldaquin contre le mur sud. Les voiles et tentures se sont désagrégés depuis longtemps mais ont été remplacés par l'amas de dentelle des toiles d'araignées. Le matelas est pourri et moisi, et le sommier vermoulu. Une porte se trouve juste à votre droite et une imposante armoire s'adosse au mur adjacent. La seule fenêtre de la pièce, à l'ouest, est pratiquement en face de la porte que vous venez de franchir. Un vieux bureau est placé contre le mur, à droite de celle-ci. La fenêtre est complètement bouchée par la terre, et une petite quantité s'est infiltrée par l'ouverture, formant un petit tas sur le sol. Vous remarquez aussi que la porte par laquelle vous êtes entrés devient quasiment indétectable une fois refermée.

Si on la laisse se refermer, la porte secrète peut être rouverte avec un petit loquet, à 1,20 m de haut, à l'angle de ce mur-ci et du mur nord.

Sur le bureau, une plume et de vieux parchemins, moisis et illisibles, sont enfouis sous des couches de poussière. Le meuble compte trois tiroirs, un à gauche, un à droite et un au milieu. Les trois sont fermés à clé. La serrure du tiroir central comprend un piège à aiguille ; il inflige 1 point de dommages et la victime doit réussir un jet de sauvegarde ou subir un malus de -1 à l'attaque

quand elle se sert de sa main touchée ainsi qu'une pénalité de -5 % aux activités de voleurs nécessitant les deux mains. Ces pénalités ne durent que 24 heures, le temps que le poison ne fasse plus effet.

Le tiroir gauche contient un livre de vélin moisi et inutilisable.

Dans le tiroir droit, un petit coffret d'acajou renferme un ensemble d'écriture composé de trois plumes à embout d'argent (terni) et trois encriers en cristal valant 16 po. L'encre contenue dans les trois est complètement desséchée.

Dans le tiroir, il y a un coupe-papier en argent, trois bâtons de cire à cacheter et un anneau sigillaire d'argent pour une valeur totale de 12 po. L'argent est ici aussi complètement noirci par l'oxydation.

L'armoire renferme plusieurs tuniques mitées sans valeur, un vieux manteau et une paire de bottes de voyage (taille humaine). Ces dernières peuvent être récupérées si nécessaire. Les tuniques cachent un golem de chair miniature, d'environ 1,20 m de haut.

Si les PJ inspectent soigneusement l'armoire et poussent les tuniques pour voir le fond, lisez ceci :

> En poussant les tuniques sur le côté, vous remarquez une statue couverte de poussière de 1,20 m de haut, qui monte une garde silencieuse. Vous notez avec surprise qu'elle a des yeux vifs et éclatants qui sont fixés sur vous. Vous êtes encore plus surpris lorsqu'elle bondit en avant et tente de vous marteler de ses petits poings.

Mini golem de chair : CA 9 ; VD 6 ; DV 3 ; pv 20 ; TACO 17 ; #AT 2 ; Dég 1d6/1d6 (poing/poing) ; DS les attaques électriques guérissent 1 point de vie/Dé de Vie du sort ; TA P (1,20 m) ; NM Sans Peur (20) ; Int Aucune (0) ; AL N ; PX 175.

Notes : Cette création n'est pas un vrai golem et peut donc être touchée par des armes normales.

La porte adjacente à la porte secrète donne sur un escalier descendant.

4. Salon

> Après avoir descendu l'escalier venant de la chambre, vous entrez par le nord-est dans ce qui semble avoir été un salon richement décoré, d'environ 6 m sur 9. Des restes de tapisseries pendent encore aux murs, et du mobilier pourri et rongé est éparpillé dans la pièce. Une porte occupe le centre du mur nord et des fenêtres percent la paroi au nord, nord-ouest, sud-ouest et sud-est. La fenêtre sud-ouest donne sur des ténèbres, et non sur l'accumulation de terre habituelle.

Une fouille de la pièce permet de récupérer une boucle d'oreille en or en forme de croissant de lune, valant 12 po. Là aussi, la porte donne sur un escalier descendant.

Fenêtre sud-ouest

> De cette fenêtre, vous apercevez une vaste caverne, étrangement éclairée par des lichens luminescents. La tour où vous vous trouvez est incrustée, ou à demi enterrée, dans la paroi nord-ouest de cette cavité. Le sol de la caverne se trouve à 3 m en dessous de vous. Au sud, vous apercevez une tour renversée partiellement enfouie dans le sol boueux. Au nord-est, la paroi s'enfonce vers le sud-est. De grosses racines et des stalactites pendent du plafond, voilées d'énormes toiles d'araignées. On aperçoit des portions d'un autre toit enterré au pied du mur nord.
>
> Vous ne pouvez accéder à la tour renversée qu'en passant par cette fenêtre.

5. Poste de garde

> Cette pièce était le poste de garde de la tour principale. Six gardes étaient normalement présents en permanence et ils ont donc péri lors de la chute de la tour.

Si les PJ fouillent les lieux, les os se redressent et les squelettes attaquent.

Squelettes (6) : CA 7 ; VD 12 ; DV 1 ; pv 6 chacun ; TACO 19 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (épées courtes rouillées) ; DS demi-dommages avec les armes de taille et d'estoc ; immunisés contre les sorts *sommeil*, *charme*, *immobilisation* et ceux basés sur le froid ; FS l'eau bénite inflige 2d4 points de dommages par fiole ; TA M (1,80 m) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 65.

Cette pièce ne contient aucun trésor, juste six épées courtes abîmées et des lambeaux d'armures de cuir.

Un MD pervers pourrait noter quels PJ (s'il y en a) ont été blessés par les armes rouillées des squelettes. Si ces plaies ne sont pas soigneusement nettoyées et pansées, elles peuvent donner lieu à des infections graves. Un sort de *guérison des maladies* vient à bout de telles infections.

6. Bibliothèque

> Un épais tapis couvre le sol et une grande fenêtre perce une bonne partie du mur nord. Quelques livres sont éparpillés çà et là, mais la plupart sont restés en place sur les étagères. Le centre de la pièce est occupé par un empilement chaotique de meubles renversés.

La porte de cette pièce est piégée, mais pas fermée à clé. Une plaque à pression est installée devant la cheminée. Si quelqu'un marche dessus ou y applique un poids supérieur à 16 kg, la porte se referme et une barre de fer tombe de l'autre côté pour la bloquer. Une *bouche magique* située sur un tableau au-dessus de la cheminée se met alors à hurler "Au voleur !" pendant 5 rounds.

La porte ne peut plus être ouverte que par un sort de *déblocage* mais peut être démolie. La porte et la barre de fer très rouillée encaisseront 20 points de dommages structuraux avant de s'effondrer.

Cette pièce contient des livres sur presque tous les sujets, mais la plupart ont été détruits par l'eau ou les moisissures. Quelques-uns, encore sur les étagères et traitant de la vie sauvage locale, restent lisibles; ils valent 5 po auprès d'un sage local. (Régis pourrait les acheter, par exemple).

Une porte secrète perce le mur ouest, derrière les étagères. Il suffit de retirer un livre intitulé *Portes Secrètes et Pièges Explosifs* pour l'ouvrir. Le battant se déplace immédiatement, mais le piège ne se déclenche qu'au moment où quelqu'un entre dans la pièce secrète. Un *glyphe* placé sur le sol se décharge alors et inflige 2d4 points de dommages par le feu à celui qui s'est avancé.

La pièce renferme les derniers vestiges du trésor de Damien. Il a consacré l'essentiel de ses richesses à ses recherches pour devenir liche. Quatre coffrets de bois vernis contiennent :

Coffret un : 500 pc;

Coffret deux : Un quartz bleu pâle valant 10 po, un tube à parchemin en ivoire vide aux embouts plaqués or valant 55 po;

Coffret trois : Un plumier en or sur lequel est ciselée une scène représentant Maer Dualdon, avec le monogramme "MM", valant 10 po, une robe de soie décrépite (sans valeur), un ensemble peigne et brosse aux poignées en or (20 po), un miroir en argent poli (15 po), un bloc de vélin rongé, une paire de boucles d'oreille en or en forme de cœurs (5 po), un manteau abîmé, dont on peut récupérer le fermoir en os de truite représentant le grand chêne fourchu (3 po).

Coffret quatre : 97 po.

Un autre livre intéressant constitue un piège laissé par Damien. Il est intitulé *Poisons et Antidotes Connus*. Quand un PJ ouvre ce volume, une grosse araignée en jaillit et attaque.

Araignée, grosse : CA 8; VD 6 (toile 15); DV 1+1; pv 6; TACO 19; #AT 1; Dég 1; AS poison de type A; Taille P (60 cm); NM agité (7); Int aucune (0); AL N; PX 175.

Notes : Toute personne mordue doit réussir un jet de sauvegarde contre les poisons avec un bonus de +2 ou subir 15 points de dommages, 1 par round pendant 15 rounds.

Le livre est creux. L'araignée a été réduite et placée en stase temporelle. Elle retrouve sa taille normale et s'anime dès que le livre est ouvert.

7. Chambre d'ami

Des tapisseries pourries couvrent les murs de cette pièce de 4,50 m sur 3. Le mobilier est dispersé au hasard, mais un coffre métallique occupe l'angle sud-est.

Cette pièce était autrefois occupée par Yarmuth le Brun, un clerc du défunt dieu Myrkul que Damien avait invité dans sa tour pour le consulter à propos de la mort. Yarmuth se tenait ici quand l'édifice a coulé et il a connu une mort prématurée après avoir disputé le pouvoir au Capitaine des Gardes : il fut rapidement maîtrisé et jeté dans la fosse (**Salle 23**) par la trappe de la salle de garde (**Salle 12**) du troisième niveau.

Avant de mourir, Yarmuth maudit la tour, interdisant à quiconque d'y trouver la paix éternelle, et condamnant tous ceux qui y mourraient à devenir des morts-vivants. Heureusement pour les PJ, cette malédiction n'affecte plus ceux qui trépassent ici (à moins que vous n'en décidiez autrement).

Le coffre de fer est protégé par un *glyphe*. Celui qui l'ouvre encaisse 1d4 points de dommages par le feu. Il contient une *masse +1*, un parchemin portant quatre sorts cléricaux (*soins des blessures légères x2*, *lumière éternelle*, *communication avec les morts*) et deux rubis (50 po chacun).

8. Chambre d'ami

Le mobilier, cassé et dispersé, est couvert d'un siècle de poussière et de toiles d'araignées.

Une vieille tapisserie (magiquement protégée contre les ravages du temps) enfouie sous les débris de meubles représente la Tour Haute des Arcanes de Luskan et vaut 250 po auprès du client adéquat (la Tour Haute n'est guère appréciée dans la région que par ses propres membres).

9. Chambre du Capitaine des Gardes

Vous pénétrez dans une pièce de 4,50 m de côté, ornée de tapisseries en lambeaux sur les murs est et ouest. Un grand bouclier décoré est accroché au mur nord. Le mobilier se compose d'un lit, d'un coffre métallique et d'un bureau.

Un squelette en armure est assis sur le bord du bureau, ses jambes osseuses croisées, sa tête grimaçante regardant droit vers vous.

C'était la chambre de l'ancien Capitaine des Gardes de Damien. Le coffre contient des affaires personnelles sans valeur. Le bouclier rouillé est inutilisable en combat.

Le squelette du capitaine, Derek, s'est toujours montré vaniteux. Il reste assis là, fait même signe à l'équipe d'entrer, la tête agitée par un rire silencieux. Puis il se met au travail avec son épée large magique. Si les PJ n'ont pas encore rencontré l'Armure (**Salle 10**, ci-après), elle vient aider Derek.

Derek, Capitaine des Gardes (squelette, unique) : CA 4 (*mailles +1*); VD 6; DV 4; pv 25; TACO 17; #AT 1; Dég 2d4+1 (*épée large +1*); DS les armes de taille et d'estoc n'infligent que demi-dommages; immunisé contre les sorts *sommeil*, *immobilisation*, *charme* et ceux basés sur le froid; FS l'eau bénite inflige 2d4 points de dommages par fiole; Taille M (1,98 m); NM sans peur (20); Int faible (5); AL N; PX 650.

10. Armure du couloir

Une vieille armure de plates complète se dresse dans l'angle de ce couloir. Il n'y a ici aucune toile d'araignée.

Si quelqu'un s'approche de l'armure, le garde zombie caché à l'intérieur passe à l'attaque. L'armure a besoin de réparation, mais elle offre quand même une protection de CA 5 (CA 4 pour le zombie).

Zombie : CA 4 (armure de plates rouillée) ; VD 6 ; DV 2 ; pv 11 ; TAC0 19 ; Dég 1d8 (poing) ; DS immunisé contre les sorts *sommeil*, *immobilisation*, *charme* et attaque par le froid ; Taille M (1,83 m) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 65.

11. Vieille salle de garde

Des toiles d'araignées et de la poussière couvrent le mobilier brisé et des débris sont éparpillés dans la pièce. À travers des barreaux fixés dans le mur, vous apercevez un couloir qui file au sud et se termine sur une porte de bois renforcée de fer. Un râtelier d'armes contenant une épée longue est adossé au mur. Il semble que l'endroit était autrefois une salle de garde.

Le râtelier d'armes est en réalité une mimique. L'arme collée sur elle est une *épée longue +1*.

Mimique affamée : CA 7 ; VD 3 ; DV 7 (actuellement 4) ; pv 20 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 3d4 (écrasement) ; AS glu, -4 pour surprendre ; DS camouflage, immunisée contre les acides ; Taille G (2,44 m) ; NM champion (15) ; Int moyenne (9) ; AL N ; PX 270.

Notes : La mimique est couverte d'une sorte de colle. Toute créature (ou objet) qui la touche se retrouve solidement fixée en place. L'alcool dissout cette colle en 3 rounds. Un personnage piégé peut se libérer ainsi ou s'arracher à l'étreinte de la colle par une réussite d'Enfoncer. Chaque personnage n'a droit qu'à un essai et ne peut entreprendre aucune action, offensive ou défensive, pendant le round concerné. Une mimique peut neutraliser sa colle à volonté et cette substance se dissout d'elle-même 5 rounds après la mort de la mimique.

12. Couloir piégé

La porte ouvre sur un couloir de 1,50 m de large et 3 m de long, orienté vers le sud et se terminant par une porte.

Le sol de ce couloir abritait autrefois une trappe qui permettait de se débarrasser des visiteurs indésirables en les faisant tomber dans un puits de 6 m de profondeur. Elle est maintenant pourrie et ne peut supporter aucune charge. Elle est entourée de bordures de 30 cm de large, ce qui permet d'emprunter le couloir malgré tout.

À moins que les personnages n'annoncent qu'ils examinent soigneusement le sol et ne découvrent la trappe et ses bordures (25 % de chances), ils tombent dès qu'ils pénètrent dans le couloir. (Voir **Salle 23**.)

Ceux qui se trouvent au second plan ou près des murs échappent à la chute dans le puits s'ils réussissent un jet de sauvegarde contre la pétrification.

Lisez ce qui suit à l'intention des PJ qui tombent (puis passez à la **Salle 23**) :

Vous faites une très longue chute dans les ténèbres, 6 m au moins. Alors que vous pensez vous écraser la tête la première sur la pierre, vous plongez avec soulagement dans l'eau, une eau glaciale et désagréable, mais nettement préférable à la pierre ou aux piques !

Le temps de remettre vos idées en ordre, vous constatez que l'eau n'arrive qu'à la taille d'un humain. Glacé et mouillé, mais à peu près indemne, vous appelez vos compagnons pour les rassurer ; c'est alors qu'une forme grisâtre s'élève à côté de vous.

13. Couloir

Ce couloir fait la longueur du bâtiment. Une porte perce le mur nord, et trois autres le mur sud. Au bout du couloir, une fenêtre vous permet de regarder dans la caverne, mais elle est trop petite pour que quiconque puisse passer par là. À l'ouest, un escalier effondré donne sur un trou dans le sol.

Pour continuer vers l'ouest par l'escalier démoli et accéder au rez-de-chaussée, les PJ doivent descendre en escalade près de 3 m (cordes, etc.).

14. Laboratoire

La porte de cette pièce est fermée à clé et également protégée par un *glyphe*. Comme tous les autres *glyphes* de ce bâtiment, sa magie s'est beaucoup affaiblie et il n'inflige que 1d4 points de dommages électriques.

Deux longues tables se dressent au centre de la pièce. Il y a partout du verre brisé et des équipements cassés. Des étagères couvrent les murs ; certaines portant des pots encore intacts avec des étiquettes aux inscriptions étranges. D'autres étagères sont vides et les pots qu'elles abritaient sont brisés par terre. Une porte perce le centre du mur nord, et une autre le mur est, juste au nord de celle par où vous arrivez. Une grande table est adossée au mur ouest ; son contenu est dissimulé par une couverture, couverte de toiles d'araignée et de poussière.

Les ravages du temps ont rendu l'équipement du laboratoire inutilisable. Si quelqu'un réussit un jet de Connaissance des Sorts, ou si un voleur réussit un jet de Lire les Langues Inconnues, il s'aperçoit que les bocaux contenaient divers fragments humains : globes oculaires, glandes, organes, etc. Il ne subsiste rien ici qui ait de la valeur.

La porte septentrionale du mur est donne sur une chambre froide où étaient conservés de plus gros morceaux de corps, des membres par exemple. La magie qui maintenait le froid dans la pièce s'est dissipée depuis longtemps, et il ne reste que des os et une horrible

puanteur. À l'ouverture de cette porte, tous les PJ présents dans le laboratoire doivent réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification pour ne pas être saisis de violentes nausées pendant 2 rounds.

Un golem de chair miniature se trouve sur la table contre le mur ouest, sous la couverture ; il attaque si celle-ci est retirée. Le golem, placé là pour réparation, ne possède qu'un bras. Il ne peut donc porter que 1 attaque par round.

Mini golem de chair : CA 9 ; VD 6 ; DV 3 ; pv 20 ; TACO 17 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (poing) ; DS les attaques électriques guérissent 1 point de vie par Dé de Vie du sort ; Taille P (1,20 m) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 175.

Notes : Ce n'est pas un vrai golem et il peut être touché par les armes normales.

La porte nord est piégée. Quand on l'ouvre, un petit javelot à barbillon jaillit du mur opposé, infligeant 1d4 points de dommages quand il réussit à atteindre une cible. Une chaîne de 2,40 m est attachée au javelot et accrochée à un lourd bloc de pierre. Dès que le javelot part, le bloc de pierre pivote et tombe dans une fosse de 3 m de profondeur, entraînant la victime avec lui (**Salle 20a**). L'arrière du bloc, que la victime ne voit maintenant que trop bien, est garni de six piques de 30 cm de long. Le PJ ainsi emporté doit lancer 1d6 pour déterminer sur combien de piques il tombe (1d4 points de dommages par pique).

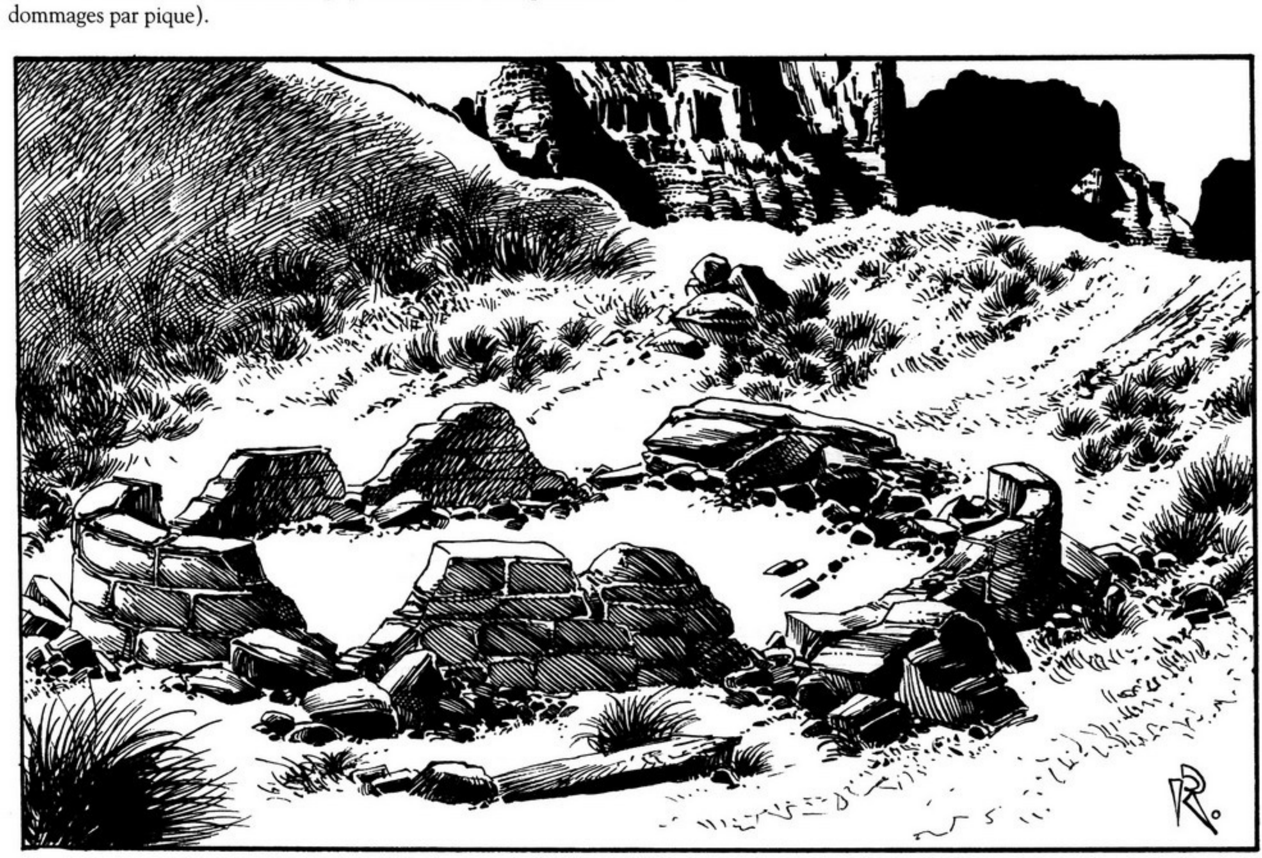
Si le PJ survit à la chute, passez à la **Salle 20a** et lisez le texte encadré.

15. Caserne

Du mobilier brisé est éparpillé dans la pièce. Une cheminée occupe tout le mur ouest et un bouclier est suspendu au-dessus du manteau. Quand vous entrez, des squelettes rampent hors des cendres, se lèvent et attaquent.

Squelettes (1 par PJ) : CA 7 ; VD 12 ; DV 1 ; TACO 19 ; pv 6 chacun ; #AT 1 ; Dég 1d6 (griffes) ; DS les armes de taille et d'estoc infligent la moitié des dommages ; immunisés contre les sort *sommeil*, *charme*, *immobilisation* et les attaques par le froid ; FS l'eau bénite inflige 2d4 points de dommages par fiole ; Taille M (1,83 m) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 65.

Cette pièce abritait les gardes du château qui se considèrent apparemment toujours de service. Un gobelet en argent terni (15 po) se trouve parmi les débris. Si l'équipe fouille la pièce, chaque PJ a 20 % de chances de découvrir quelques pièces perdues. Lancez 1d6 pour en déterminer le type : 1-3 = 1d12 pc, 4-5 = 1d6 pa, 6 = 1d4 po. Le bouclier suspendu est un bouclier moyen +1.



16. Chambre des serviteurs

La porte de cette pièce est verrouillée ou bloquée.

C'était le quartier des servantes. Les trois femmes se sont barricadées ici après la chute de la tour — quand des être morts-vivants ont commencé à parcourir les couloirs. Elles sont toujours là, cachées derrière les vieux lits pourris.

Les PJ doivent défoncer la porte (10 points de dommages structurels) pour entrer.

L'odeur de chair décomposée vous saute à la gorge quand vous traversez cette chambre ancienne, mais étonnamment propre. Les lits placés contre les murs sont faits, les draps pourris soigneusement tendus. Une table de chevet avoisine chaque lit.

La pièce n'est pas richement décorée, donnant plutôt l'impression d'être destinée à des domestiques. Celles-ci faisaient en tout cas le ménage de manière méticuleuse.

Et regardez : en voici trois, tout de chair pourrie et pendante, flasque, sur leurs os antiques, qui se lèvent de derrière leurs lits, pour vous accueillir.

Zombies (3) : CA 8 ; VD 6 ; DV 2 ; pv 12 chacun ; TACO 19 ; #AT 1 ; Dég 1d8 (poing) ; DS immunisés contre les sort *sommeil*, *charme*, *immobilisation* et ceux basés sur le froid ; Taille M (1,83 m) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 65.

Il n'y a rien de valeur dans la pièce.

17. Séjour des Servantes

La porte ouvre sur une pièce remplie de toiles d'araignée et de poussière. Le vieux mobilier pourri destine plutôt les lieux aux membres inférieurs de la maisonnée, probablement les domestiques. Le mur de l'angle sud-ouest est en partie effondré, la boue et la roche se mêlant aux gravats.

Si les PJ fouillent les lieux, trois chats zombies les attaquent.

Chats zombies (3) : CA 8 ; VD 6 ; DV 2 ; pv 13 chacun ; TACO 19 ; #AT 1 ; Dég 1d8 (griffes) ; DS immunisés contre les sorts *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *magie mortelle*, *poison* et les attaques par le froid ; Taille P (65 cm-1,35 m) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 65.

18. Quartier du lieutenant et du sergent

Cette pièce est remplie de toiles d'araignée et de mobilier endommagé. Quand vous entrez, vous apercevez deux corps en armure affalés dans un coin ; chacun a l'épée de l'autre plantée dans le ventre.

Alors même que vous regardez, les deux corps ouvrent leurs orbites vides, se mettent debout et viennent vers vous les bras tendus, indifférents aux armes qui leur percent le torse.

Zombies (2) : CA 6 (cotte de mailles rouillée) ; VD 6 ; DV 2 ; pv 15 chacun ; TACO 19 ; #AT 1 ; Dég 1d8 (poing) ; DS immunisés contre les sort *sommeil*, *charme*, *immobilisation* et ceux basés sur le froid ; Taille P (1,83 m) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 75.

Cette pièce logeait autrefois le lieutenant et le sergent de la garde. Ils se sont entre-tués dans une crise de folie quand ils ont compris qu'ils étaient piégés à jamais dans la tour engloutie. Les deux épées longues sont encore utilisables, malgré la rouille qui les couvre. Il n'y a rien d'autre de valeur ici.

19. Chambre du geôlier

La pièce est succinctement meublée, un lit en lambeaux, une table, une chaise et un coffre pourri. Un énorme être squelettique de près de 3 m est assis devant la table et avachi sur elle.

Le squelette est celui d'un ogre, le geôlier qui fut bloqué ici quand la tour a coulé. Une fois à court de nourriture, il a survécu un temps en dévorant ses prisonniers. Il attaque uniquement quand quelqu'un pénètre dans les cellules ou quand la bouche magique (**Salle 20**) se déclenche. Il n'y a rien de valeur dans la pièce.

Squelette monstrueux : CA 6 ; VD 12 ; DV 6 ; pv 27 ; TACO 15 ; #AT 1 ; Dég 1d10 (grande hache) ou 1d8 (poing) ; DS immunisé contre les sorts *sommeil*, *charme*, *immobilisation* et les attaques par le froid ; DS les armes de taille et d'estoc ne lui infligent que demi-dommages ; FS l'eau bénite lui inflige 2d4 points de dommages par fiole ; Taille G (3 m) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 650.

20. Cellules de détention

Malgré les épaisses toiles d'araignée, on peut voir ici trois lourdes portes de bois avec des ouvertures garnies de barreaux.

Un piédestal est installé dans l'angle sud-est, masqué par les épaisses toiles d'araignée. Les clés des cellules sont posées dessus. Si on ouvre la porte d'une cellule autrement qu'avec les clés, une bouche magique se met à hurler "Évasion !" pendant 5 rounds.

20A : La porte nord est fermée à clé. C'est le fond du piège de la **Salle 14**. Si le PJ survit à la chute, lisez ceci :

Malgré la douleur, vous tentez de vous orienter dans votre nouvel environnement. Un squelette est assis contre le mur du fond de cette petite cellule — un javelot affreusement familier planté dans les côtes. Votre sort commun ne doit pas lui inspirer le moindre sentiment de solidarité puisqu'il se lève et attaque.

Squelette : CA 7 ; VD 6 ; DV 1 ; pv 4 ; TACO 19 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (griffe) ; DS immunisé contre les sorts *sommeil*, *charme*, *immobilisation* et les attaques par le froid ; les armes de taille et d'estoc n'infligent que demi-dommages ; FS l'eau bénite lui inflige 2d4 points de dommages par fiole Taille M (1,83 m) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 65.

20B : Cette cellule contient quatre squelettes qui attaquent dès qu'on ouvre la porte.

Squelette (4) : CA 7 ; VD 6 ; DV 1 ; pv 4 chacun ; TACO 19 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (griffe) ; DS immunisé contre les sorts *sommeil*, *charme*, *immobilisation* et les attaques par le froid ; les armes de taille et d'estoc ne leur infligent que demi-dommages ; FS l'eau bénite leur inflige 2d4 points de dommages par fiole Taille M (1,83 m) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 65.

20C : Comme **20B**.

Rez-de-chaussée

La boue du fond de la caverne s'est lentement infiltrée dans le rez-de-chaussée du bâtiment principal. La couche fait environ 30 cm de profondeur et réduit le déplacement de moitié. Ce niveau est totalement plongé dans les ténèbres, et une odeur d'humidité et de moisissure assaille le nez. Les toiles d'araignée sont omniprésentes ; si l'on amène une torche à moins de 30 cm de l'une d'elles, une zone de 4,50 m s'embrase rapidement et disparaît en remplissant l'air de filaments cendreux.

Notez que ce niveau ne comporte aucun accès vers la grande tour renversée.

Quand les PJ descendent dans le trou et rejoignent la **Zone 26**, lisez ceci :

> Le bruit que font vos pieds en s'arrachant à la boue du sol trouble le silence, alors que vous bataillez pour garder l'équilibre. Des toiles d'araignée poussiéreuses vous balaient régulièrement le visage, tels des esprits affamés irrésistiblement attirés par votre chair. À l'ouest, vous voyez un tunnel, juste assez grand pour y ramper, qui serpente dans la terre boueuse. À l'est, vous apercevez une ouverture plus claire, une porte, et les habituels murs de pierre de la forteresse, même si la boue couvre aussi le sol.

Si les PJ se dirigent vers l'ouest, par le tunnel, passez à la **Salle 26**.

21. Cuisine

> En entrant ici, vous entendez de légers grattements provenant de toute la pièce. Une longue et lourde table est placée contre le mur nord. Toute une batterie de cuisine rouillée est suspendue au-dessus. Un grand four est installé contre le mur ouest. Les étagères du mur sud sont encombrées de plats et de vaisselles cassés qui ne sont pas tombés par terre. Une porte perce le mur nord.

Vingt rats normaux s'affairent dans cette pièce. Ils s'enfuient dès qu'on les dérange.

Rats, normaux (20) : CA 7 ; VD 6 ; DV 1/4 ; pv 1 chacun ; TACO 20 ; #AT 1 ; Dég 1 (morsure) ; Taille P (30 cm) ; NM instable (3) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 7.

21A. Cave à vin

> Des casiers à bouteilles courent le long du mur nord. La plupart des bouteilles gisent dans la boue, brisées, mais plusieurs sont encore intactes. Le reste de la pièce est encombré de boîtes empilées.

Si un PJ tente de déplacer les bouteilles, peu importe comment, un poltergeist réagit en éteignant toutes les torches, les unes après les autres (décrivez le courant d'air froid qui balaye les lieux). L'esprit propulse ensuite sur les intrus les boîtes et barriques de la réserve, ainsi que les divers ustensiles accrochés au-dessus de la table. Il cherche à les effrayer. Si le combat se déroule dans l'obscurité totale, les PJ ne peuvent voir les projectiles arriver, mais ils les entendent qui sifflent dans l'air et qui s'écrasent contre les murs. Un individu frappé par un objet ne subit aucun dommage, mais doit réussir un jet de sauvegarde ou s'enfuir, terrorisé, dans une direction aléatoire pendant 2d4 rounds avant de reprendre ses esprits. Il y a 50 % de chances pour qu'il laisse immédiatement tomber ce qu'il tenait (la couche de boue qui recouvre le sol devrait alors submerger et faire disparaître l'objet considéré). En cas de réussite, il est immunisé contre toute autre tentative du poltergeist pour l'effrayer.

La pièce ne contient rien d'intéressant (hormis 15 bouteilles d'un vin qui a tourné au vinaigre depuis longtemps — et peut donc se révéler très efficace contre la rosée solaire de la **Salle 23**).

Poltergeist : CA 10 ; VD 6 ; DV 1/2 ; pv 3 ; TACO 15 ; #AT 1 ; Dég aucun ; AS *peur* ; DS *invisibilité* : -4 pour le toucher, affecté par les armes magiques ou en argent, repoussé comme les goules ; Taille M (1,83 m) ; Int faible (7) ; NM moyen (10) ; AL LM ; PX 120.

22. Caserne

> Cette pièce servait de poste de garde pour l'entrée principale. Elle renferme de vieilles literies pourries, une table et trois chaises. Un râtelier d'armes vide occupe le mur nord, et le mur sud est percé de plusieurs meurtrières donnant sur le hall d'entrée. Les volets de la fenêtre du mur est n'ont pas résisté au temps et la terre a recouvert la moitié de la salle d'une couche de vase arrivant à la taille.

Si les PJ examinent la boue, deux squelettes engloutis les attaquent.

Squelettes (2) : CA 7 ; VD 6 ; DV 1 ; pv 4, 6 ; TACO 19 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (griffe) ; DS immunisés contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation* et les attaques par le froid ;

les armes de taille et d'estoc ne leur infligent que demi-dommages ; FS l'eau bénite leur inflige 2d4 points de dommages par fiole ; Taille M (1,83 m) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 65.

23. Salle de la goule

On accède à cette pièce par une porte secrète ou en tombant dans le piège de la **Salle 12**. Elle est remplie d'eau boueuse sur une hauteur de 1 m. Ouvrir la porte secrète permet à l'eau de se déverser. Quiconque se tient à moins de 3 m a droit à un jet de Dextérité pour ne pas être renversé par les flots. C'est ici que repose une goule autrefois connue sous le nom de Yarmuth le Brun, clerc de Myrkul. La goule affamée attaque le premier individu qu'elle rencontre et continue de festoyer sur lui qu'il soit paralysé, inconscient ou mort ; elle ne se laisse pas même distraire de son repas par les attaques de tous les autres PJ !

Si les PJ pénètrent initialement dans cette pièce par la porte secrète, lisez ceci :

> Quand vous ouvrez la porte, un torrent d'eau boueuse se déverse dans le couloir. Alors que vous retrouvez l'équilibre, vous sentez la puanteur de la chair décomposée. En tentant de percer les ténèbres, votre regard se fixe sur deux points lumineux incandescents. Avec un grondement sauvage, la goule se jette à votre gorge.

Yarmuth (goule) : CA 6 ; VD 9 ; DV 2 ; pv 11 ; TACO 19 ; #AT 3 ; Dég 1d3x2/1d6 (griffesx2/morsure) ; AS paralysation ; DS immunisée contre les sorts *sommeil*, *charme*, *immobilisation* et les attaques par le froid ; FS *protection contre le mal* constitue un obstacle infranchissable ; Taille M (1,52 m) ; NM stable (11) ; Int faible (6) ; AL CM ; PX 175.

24. Entrée principale

> Les deux grands battants de chêne, autrefois porte principale de la structure, ont perdu depuis longtemps le combat contre la boue. Leurs restes gisent par terre et un gros monticule semi-circulaire de terre humide s'est avancé jusqu'au centre de la pièce. Une odeur de putréfaction imprègne les lieux. Dans l'angle sud-est, une armure rouillée et un amas de chiffons disparaissent presque complètement sous la coulée de boue.

Rosée solaire (modifiée) : CA 7 ; VD 1 ; DV 4 ; pv 18 ; #AT 1d6 ; Dég 1 (vrille acide) ; AS les PJ sont à -1 pour toucher, étouffement ; DS les projectiles et les attaques par le feu ne lui infligent que demi-dommages ; Taille M (90 cm) ; NM sans peur (20) ; Int semi (3) ; AL N ; PX 650.

Notes : Chaque fois que trois vrilles la touchent, la victime subit une pénalité de -1 cumulative sur ses jets d'attaque. Si la rosée solaire obtient un "20" sur son jet d'attaque, la vrille frappe le visage de la victime et sa sève obstrue le nez et la bouche, provoquant l'étouffement en 1d4+4 rounds. Cette sève peut être dissoute avec du vinaigre ou de l'alcool (du vin par exemple).

Les deux battants de chêne sont décomposés depuis longtemps et ont laissé la boue envahir l'essentiel de la pièce.

Une rosée solaire souterraine attaque quiconque approche à moins de 1,50 m de l'angle sud-est. De loin, elle a l'apparence d'un amas de loques. À proximité, des morceaux d'armure rouillés, presque entièrement couverts par la boue, sont repérés sur un jet réussi de Sagesse. Sont enfouis sous la créature, dans 60 cm de boue, trois épées courtes et trois armures annelées (taille humaine ou elfe) avec leurs casques. Tout ce matériel est rongé au-delà de tout usage, hormis une épée courte qui semble ne pas avoir été affectée par l'usure du temps. C'est une *épée courte +1*.

25. Salle à manger

> La longue table flanquée de bancs montre que cette pièce était autrefois la salle à manger de la maisonnée. Des toiles d'araignée pendent du lustre antique pendu au plafond, au niveau du centre de la table. Un des bancs a été renversé et déplacé par le flot de boue, de sorte que le bout le plus éloigné jaillit de la masse de terre, s'élevant plus haut que le plateau de la table.

La pièce ne contient que de la vaisselle abîmée. Les couverts en argent gisent sous la boue. Celui qui prend le temps de chercher a 25 % de chances de trouver une fourchette, un couteau ou une cuiller valant 3 pièces d'argent (10 objets maximum) ou un débris d'assiette en céramique sans valeur. Le lustre rouillé ne paye pas de mine mais il est possible de le récupérer, malgré son encombrement (près de 30 kg). Avec un peu de crème à polir et beaucoup d'huile de coude, il peut être remis en état et vendu de 25 à 50 po au marché de Targos.

26. Salle comblée

> En regardant dans les décombres, vous constatez que la boue a totalement envahi cette pièce, qui correspondait probablement à la base d'une tour. Un conduit étroit serpente dans la boue apparemment durcie, et des morceaux de meubles — un pied de chaise, un coin de table — jaillissent çà et là de ses parois.

Cet endroit était effectivement la base de la tour haute. Au moment de la catastrophe, celle-ci s'est cassée au niveau du premier étage, et cette pièce s'est remplie de gravats et de boue. L'étroit conduit sinueux (1,20 m de section environ) ne mène nulle part, et ceux qui l'empruntent doivent se montrer extrêmement prudents, et réussir un jet de Dextérité pour ne pas provoquer un effondrement partiel de la boue instable (dommages 1d4). Si un inconscient cherche à déplacer la boue figée ou les divers débris, ou à agrandir le conduit, il provoque un effondrement complet de la partie qui l'entoure et toute personne à moins de 3 m se retrouve enfouie sous des tonnes de boue et de gravats. Les victimes peuvent tenter un jet de sauvegarde contre la pétrification. En cas d'échec, elles sont totalement ensevelies et doivent être secourues en un nombre de rounds égal à leur Constitution, sous peine de mort par étouffement. En cas de réussite, elles échappent au plus gros de l'éboulement, mais subissent tout de même 2d4 points de dommages.

27. La caverne

La seule façon de pénétrer dans la caverne consiste à passer par la fenêtre sud-ouest de la **Salle 4**.

La tour renversée

On ne peut pénétrer dans la tour que par le sud, là où cette structure s'est détachée du bâtiment principal. La tour, qui ressemble désormais plutôt à un tunnel puisqu'elle gît sur le flanc, s'étend du sud au nord. Elle est encore à peu près intacte malgré sa chute — une chute amortie par l'énorme quantité de boue générée par le Grand Dégel et par l'affaissement général du complexe. Il n'y a aucune fenêtre.

28. Entrée, niveau un

Arrivés à la base de la tour brisée, vous vous retrouvez devant une pièce rectangulaire au plafond voûté — le mur circulaire lorsque la tour était debout. Sous vos pieds, la boue a rempli la portion inférieure et s'est durcie, formant un sol de terre plat. Les restes d'un escalier de pierre courent en spirale le long du mur/plafond à votre gauche pour rejoindre une ouverture à 4,50 m de hauteur dans le mur nord (l'ancien plafond).

29. Niveau deux

L'escalier débouche sur un couloir de 1,50 m de haut et 3 m de large. Les marches de pierre se poursuivent de l'autre côté, en descendant, inversées, vers le nord. Vous pouvez continuer par là, car l'escalier était enclos dans une cage de pierre et que vous pouvez vous appuyer contre ce qui était les murs et le plafond.

Pour continuer l'exploration de ce niveau, vous devez franchir une petite fosse, de 1,50 m de largeur et profondeur, adossée à un mur de 3 m de haut. Au-delà du mur, un couloir large de 3 m et haut de 1,50 m court vers l'est. Il y a une ouverture dans le sol à 4,50 m de votre position actuelle, et, 1,50 m plus loin, une porte dans le plafond.

L'escalier ayant été renversé sur le côté, les PJ qui le descendent en s'appuyant sur les murs posent en fait les pieds sur les contremarches.

30. Salon

La pièce est pleine de toiles d'araignée : c'est un trou noir peu engageant.

Cet endroit servait de salon, mais tout ce qu'il contenait est maintenant détruit. Une torche permet de se débarrasser des toiles sans risque et de distinguer alors le mobilier quelconque et brisé. Un service à thé en argent terni (23 po) est enterré sous les décombres.

31. Pièce vide

Le contenu de la pièce s'est répandu sur le sol, bloquant la porte (qui s'ouvre vers l'intérieur, et donc vers le haut). Une force combinée de 22 est nécessaire pour soulever le battant. Il n'y a là que de la boue séchée et des meubles détruits.

32. Niveau trois, couloir

Après être descendus jusqu'au bout de l'escalier, vous pénétrez dans le fond d'un puits de 3 m sur 1,50 m de section et au moins 6 m de haut. Une porte se trouve dans le mur est, en face de vous, à environ 4,50 m de hauteur. En regardant encore plus haut, vous apercevez au sommet du mur ouest (le mur est monte jusqu'au plafond incurvé) une corniche couverte de gravats.

Les PJ pénètrent dans le couloir par l'extrémité sud du troisième niveau. S'ils montent sur la corniche, ils remarquent les barreaux brisés d'une échelle sur le mur sud. À 1,50 m du bord de la corniche, une porte se trouve dans le sol, en partie couverte par les débris. Le mur nord, à environ 1,80 m de haut, comprend une ouverture, et les restes d'une échelle cassée sont attachés à la paroi. Le mur près de la corniche a cédé et les nombreux gravats forment une sorte de passerelle qui permet d'accéder à l'ouverture. Une gargouille est enterrée sous celle-ci. Autrefois chargée de garder la pièce située au-dessus, la gargouille est bien vivante et prête à en découdre. Incapable de se libérer des gravats, elle attaque pourtant quiconque cherche à emprunter l'ouverture dans le mur nord pour passer dans la pièce suivante. Une inspection des gravats de loin a 10 % de chances de repérer ce qui ressemble à une statue.

Gargouille : CA 5 ; VD néant ; DV 4+4 ; pv 26 ; TACO 15 ; #AT 4 ; Dég 1d3x2/1d6/1d4 (griffes x2/morsure/corne) ; DS arme +1 ou mieux pour la toucher ; Taille M (1,83 m) ; NM stable (11) ; Int faible (7) ; AL CM ; PX 420.

Notes : Les morsures et attaques de corne ne sont possibles que si les deux attaques de griffes sont réussies et que la créature peut attirer sa victime à elle.

Si aucun PJ ne remarque, et donc n'examine la statue, lisez ceci quand le groupe tente de s'approcher de l'ouverture nord.

Une explosion de gravats sur le côté vous fait sursauter et vous vous tournez vers un visage de pierre grimaçant. La créature montre les dents et agite violemment ses mains griffues en cherchant à vous attraper.

33. Chambre d'ami

Du mobilier dévasté gît, écrasé, sur le sol, 6 m plus bas. Aucun objet de valeur, semble-t-il.

Deux araignées velues y ont installé leur nid.

Araignées, velues (2) : CA 8 ; VD 12 (pas de toiles) ; DV 1-1 ; pv 5 chacune ; TACO 20 ; #AT 1 ; Dég 1 (morsure) ; AS poison ; Taille Mi (15 cm) ; NM moyen (10) ; Int faible (5) ; AL NM ; PX 65.

Notes : Les victimes bénéficient d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre le faible poison des araignées velues. En cas d'échec, la victime subit une pénalité de -1 à ses CA et attaques, et une pénalité de -3 à sa Dextérité. Ces effets commencent 1 round après la morsure et durent 1d4+1 rounds.

34. Chambre

Des meubles brisés, de la boue et divers débris tapissent le fond de cette pièce en forme de croissant. Des tapisseries pendent des murs selon des angles bizarres.

Cette pièce servait de chambre à Damien quand il était trop fatigué pour rejoindre sa chambre principale. Une *dague +1* au pommeau de rubis est enfouie dans les restes du lit. Damien la conservait sous son oreiller.

35. Antichambre

La porte s'ouvre très haut dans le mur sud, presque sous le plafond. De la boue s'étend en dessous de vous, couvrant tout le sol. Une échelle (passerelle), d'une solidité douteuse, traverse la pièce sur votre droite, 2,50 m ou 3 m plus bas. Elle conduit à une porte dans le mur nord.

L'entrée de cette pièce domine de 5,40 m une mare de boue couvrant tout le sol. Sa profondeur maximale est de 1,50 m. Une échelle déformée et endommagée relie le mur de la porte d'entrée à une trappe fermée dans le mur opposé. Cette passerelle se trouve à 2,40 m au-dessus de la boue et elle peut encore supporter le poids des PJ.

36. Salle de méditation

La forme conique des lieux suggère que vous êtes dans ce qui était le sommet de la tour. Le contenu de cette pièce noircie par le feu a été entièrement détruit. Une silhouette squelettique solitaire, vêtue d'une robe noire fluide, est assise en tailleur sur le sol en pente au centre de la pièce ; elle tient un antique volume dans ses mains osseuses.

C'était la salle de méditation de Damien, l'endroit où il a invoqué les démons qui devaient pourchasser sa femme adultère. L'engloutissement du complexe a brisé le cercle de protection, et son bras gauche par la même occasion. Les démons sont revenus et l'ont tué, mais la malédiction de Yarmuth a relevé Damien d'entre les morts. Il tient le livre que Peddywinkle recherche.

Damien Morienus (cryptique) : CA 3 ; VD 12 ; DV 6 ; pv 36 ; TACO 15 ; #AT 1 ; Dég 1d8 ; AS *téléportation* ; DS immunisé contre les sorts *charme*, *immobilisation* et *sommeil* ; ne peut être repoussé ; Taille M (1,83 m) ; NM fanatique (18) ; Int haute (12) ; AL N ; PX 975.

Notes : La malédiction de Yarmuth a fait de Damien un mort-vivant très particulier : cette cryptique peut être touchée par les armes normales.

Damien commence par lancer une puissante variation de *téléportation* sur l'ensemble du groupe. Chaque membre de l'équipe doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou se trouver instantanément téléporté au loin. Déterminez aléatoirement la direction et la distance (de 30 à 300 m), ou, pour faciliter le jeu, reportez-vous à la Table 3 et lancer 1d10. Ceux qui sont téléportés ne peuvent arriver dans un milieu solide, mais ils risquent de se retrouver sous l'eau ou en l'air.

De plus, Damien a amélioré son sortilège en y incluant une illusion simple. Ceux qui restent sur place voient leurs compagnons moins heureux se désintégrer : la peau et les tissus deviennent translucides, jusqu'à révéler les os, puis les victimes tombent en poussière.

Table 3 : Table de *Téléportation* de Damien

1. Salle 35	6. Salle 20B
2. Salle 11	7. Salle 08
3. Salle 06	8. Cime du chêne
4. Salle 14 (sur la trappe)	9. Salle 34
5. Salle 32	10. Pierres dressées

Libre à vous de considérer que tous les PJ téléportés se retrouvent au même endroit, à moins qu'ils ne soient séparés. Rappelez-vous dans ce cas que les personnages isolés sont beaucoup plus vulnérables face aux dangers de toutes sortes.

Les PJ qui réussissent leur jet de sauvegarde peuvent engager le combat. Damien ne peut utiliser son *téléportation* truqué qu'une fois : il vient au corps à corps dès le round suivant et cherche à frapper un adversaire d'une griffe osseuse infligeant 1d8 points de dommages. Notez qu'il ne peut être repoussé par un clerc, mais qu'il est vulnérable aux armes normales (ce n'est pas une cryptique "normale", son statut de mort-vivant ayant été affecté par la malédiction de Yarmuth et les démons qui l'ont tué).

Trésor

Le Journal Intime de Damien Morienus : La couverture du journal du nécromancien maléfique est effectivement ornée d'un "M" majuscule stylisé. En cuir noir, il mesure 27,5 x 17,5 x 7,5 cm. Il contient ses réflexions (notées dans l'écriture des arcanes uniquement déchiffrable avec le sort *lecture de la magie*) sur la nature de la vie et de la mort, le récit de sa quête pour le pouvoir et le statut de liche, et une formule incomplète pour concocter la potion permettant d'atteindre cet état. Pour trouver ce passage précis, un mage doit étudier le livre pendant 4d12 heures.

Damien porte aussi une *robe des yeux* (voir le *Guide du Maître*, page 238), et une émeraude à chaque main. Chaque bague vaut 200 po.

Conclusion

Suivant les actions des PJ, l'aventure peut se terminer de plusieurs façons. S'ils triomphent de Damien, récupèrent le livre et le remettent simplement à Peddywinkle, celui-ci les fait venir dans sa chambre, les remercie pour l'ouvrage, demande sa part du trésor comme convenu et s'intéresse sincèrement à leurs aventures. Il ne les attaque que s'ils déclenchent les hostilités.

Si les PJ découvrent l'imposture de Peddywinkle ou décident de l'attaquer afin de l'empêcher de s'emparer du livre, le faux marchand ne combat que pendant 1 round. Il choisit ensuite entre deux tactiques : lancer *vapeur colorée* sur les PJ, prendre le livre et s'en aller *invisible*, ou plonger sous une table de la salle principale de l'auberge et utiliser son *chapeau de déguisement* s'il pense qu'il ne peut pas s'emparer du livre pour l'instant.

Si les PJ parviennent à empêcher la fuite de Peddywinkle, celui-ci se bat de son mieux. Fin roublard, il a lancé les sorts *bouclier* et *dissimulation d'alignement* sur lui-même juste avant leur arrivée — juste au cas où la situation ne tournerait pas en sa faveur et qu'une bagarre éclaterait. Il utilise ses sorts et sa baguette pour s'ouvrir un chemin de fuite, comme indiqué plus haut. Il n'ira toutefois pas jusqu'à lancer une *boule de feu* en intérieur (tant que lui-même est à l'intérieur tout au moins). C'est son arme de dernier recours. Il n'hésite pas à se servir d'un PJ (ou d'un PNJ) blessé comme otage jusqu'à ce qu'il puisse s'enfuir sous couvert de magie.

Si Raff et Dell sont toujours là, eux aussi peuvent prendre part au final de l'aventure. Peddywinkle a charmé le soupçonneux Raff il y a quelque temps, et l'homme bourru agit en conséquence. Dell est trop naïf pour s'en être aperçu et suit les instructions de Raff jusqu'à ce qu'il doive se battre ou faire du mal aux PJ ; il commence alors à hésiter et finit par exiger des explications sur ce qui se passe.

Si les PJ ont complètement gobé la ruse de Peddywinkle, à vous de décider de l'avenir de leurs relations. Le "marchand" pourrait devenir une sorte de commanditaire, qui les équipe et les envoie accomplir diverses "missions" pour son compte. Drizzt pourrait aussi le dénoncer aux PJ quelques semaines plus tard, après avoir vérifié que l'histoire qu'il leur a racontée est fausse.

Si les PJ et Peddywinkle survivent à la lutte pour le livre (peu importe dans quelles mains l'ouvrage finit), le mage fait d'eux ses principaux ennemis. Ils ont déjoué son imposture et feraient bien de surveiller leurs arrières ; même chose s'ils se contentent de s'enfuir avec le livre.

Poursuite de l'aventure

Quelle que soit la tournure des événements avec Peddywinkle/Célérum, les PJ qui survivent au scénario ont maintenant une foule d'opportunités. Suivant les intérêts de vos joueurs, développez certaines des idées qui suivent afin de prolonger les aventures des PJ dans la Frontière Sauvage.

Les PJ qui ont eu un comportement exceptionnel dans ce scénario font une si forte impression sur Régis le petit homme, qu'il envisage de leur confier de futures "courses". Ces missions peuvent les entraîner dans les Terres du Nord et leur faire affronter toutes sortes de dangers. Le Val de Bise est relativement sûr, mais Régis et les autres héros de la région ont sans doute des tas d'ennemis qui se cachent dans les environs — des ennemis qui pourront désormais s'en prendre aux nouveaux "amis" de Régis et compagnie.

Si les PJ se sont bien comportés en sa présence, Drizzt voudra sans doute, lui aussi, garder le contact, surtout le groupe compte des rôdeurs ou des fidèles de Mielikki. Si les PJ réussissent leurs "missions" encore et encore, il peut même les recommander comme "agents spéciaux" auprès de Lady Espoir Alustriel, chef de la nouvelle confédération des cités du Nord, appelée Luruar. Cela entraînera probablement une visite dans la cité natale de Lunargentée, avec dangers, intrigues et récompenses s'ils se montrent à la hauteur. S'ils sont plus intéressés par une visite de Mithral Hall, Drizzt peut aussi leur rendre service.

Peddywinkle a peut-être réussi à rouler les PJ jusqu'au bout. Si vous pensez qu'ils travaillent (à leur insu) pour un patron peu honnête, Peddywinkle peut, comme indiqué plus haut, les entraîner plus profondément encore dans ses rets en leur faisant accomplir des tâches de moins en moins honorables. Il sait bien que ses employés finiront par le démasquer, mais il espère avoir le temps de les mêler à des actions qui ruineraient leur réputation auprès de leurs amis et alliés si ceux-ci venaient à être au courant (Régis, Kinnuki, Drizzt, etc.), ou même les mettraient en danger de mort. Usant de cette menace, il tentera de les garder sous son emprise. La découverte des vrais plans du mage maléfique pourrait occuper les joueurs pendant toute une campagne.

Idées d'aventure

Voici plusieurs idées d'aventure, idées que vous pourriez transformer en petits scénarios.

Selon la rumeur, un troll des glaces aurait sa tanière dans la vaste caverne où les PJ ont trouvé la tour de Damien. La tour étant vide, le troll des glaces s'y est maintenant installé. Des monstres de la région ou des Tréfonds Obscurs ont pris sa place dans la caverne.

Les druides qui révéraient le "cercle de pierres" (qui s'est avéré être les créneaux de la tour de Damien) n'apprécient pas qu'on ait perturbé leur site sacré. Ils exigent des PJ qu'ils accomplissent une mission pour leur compte afin de "restaurer" le caractère sacré des lieux. Ils les chargent de retrouver et de ramener le mythique *sept rejets des sages de verdures*, le rejeton immature (dans tous les sens

du terme) des sept plus sages sylvaniens de toutes les Terres du Nord.

Kinnuki le prince barbare disparaît et Régis demande aux PJ de le retrouver. Un important groupe d'humanoïdes a capturé l'immense barbare alors qu'il venait d'être gravement blessé par une bête mystérieuse. Les humanoïdes connaissent Kinnuki et ne peuvent se décider à le tuer, de peur que son esprit vienne les hanter après sa mort. Ils le gardent toutefois prisonnier. Les PJ doivent le trouver, l'aider à échapper aux humanoïdes et pister la bête qui l'a blessé en premier lieu.

L'idée suivante pourrait être liée à la précédente : un puissant humanoïde (choisissez une créature qui, par elle-même, représente un adversaire coriace pour les PJ) est en train de regrouper les races et les clans humanoïdes du Val de Bise et des terres voisines. Ces êtres deviennent beaucoup plus dangereux et agressifs quand ils sont organisés. Les PJ doivent en découvrir le responsable et réussir à faire éclater cette alliance.

Dans la Tour Haute des Arcanes, un des rivaux de Célérum cherche secrètement à déterminer le but ultime des récentes activités du rusé mage. Ce Kaladar le Cruel (NM hm M6) a appris que Célérum cherchait la tour de Damien et qu'il avait engagé des aventuriers à cette fin. Kaladar est persuadé que Célérum se fait passer pour quelqu'un d'autre, mais il ne sait pas qui. Quand les PJ ont fini d'explorer la tour, les espions de Kaladar l'informent de leurs activités. Il arrive rapidement sur place (déguisé, bien sûr ; il se sert du sort *apparence altérée* pour jouer "l'éclaireur" d'un groupe itinérant de bateleurs, en réalité sa bande d'hommes de main, de voleurs et d'assassins qui le suit à petite distance).

Après avoir observé les PJ pendant un moment (ce qui permet à ses sbires de le rejoindre), il tente d'isoler l'un d'eux sous un prétexte quelconque (romance, offre de travail, etc.) et de l'interroger. Il a recours à la magie (*charme*) ou à la force si rien d'autre ne fonctionne. Si les PJ ont éventé la ruse de Peddywinkle, ils doivent décider s'ils vont s'allier ou non au rival du mage pour se venger. S'ils ignorent toujours la vérité sur leur ami marchand, les actions de Kaladar vont peut-être leur ouvrir les yeux.

Célérum et la Tour Haute

Si (et quand) les PJ apprennent la vérité sur Célérum/Peddywinkle, ils vont entendre parler de la Tour Haute des Arcanes de Luskan, une compagnie commerciale et "guilde" de mages maléfiques à laquelle appartiennent Célérum et Kaladar. La Confrérie des Arcanes, ainsi que les membres de la Tour Haute se désignent, détient un grand pouvoir à Luskan.

La Tour Haute proprement dite est une structure de pierre édifiée par magie ; elle ressemble à un grand arbre dont les branches verticales sont largement déployées. Sa spire centrale s'élève audessus des quatre tours qui l'entourent, chacune occupant un des



points cardinaux. Ces quatre autres tours (nommées selon les points cardinaux : la Tour Nord par exemple) sont de hauteur équivalente et hérissées de spires plus modestes, de balcons et de tourelles latérales. La Tour Haute est un vaste coffre au trésor gardé par des basilics, des golems de pierre, ses propres mages et leurs sorts et pièges les plus cruels. Rares sont les non-membres qui vont au-delà de la zone publique du rez-de-chaussée.

Dans l'entrée monumentale, gardes et sorts surveillent qu'aucune personne non autorisée n'accède aux étages supérieurs par l'escalier en colimaçon central. Cet escalier dessert diverses salles de réunions, réserves et laboratoires de sorcellerie et, plus haut, les cuisines, laboratoires, salles de cours et appartements privés des sorciers mineurs. Ces derniers sont devenus membres après avoir juré fidélité au Surmage des Arcanes de la Tour Haute et généralement à un des mages en charge d'une tour cardinale.

Le sommet de la tour centrale est réservé au Surmage des Arcanes de la Tour Haute, Queltar Thaeloon (LM hm M22 ; Dex 18, Int 18, Sag 18, Cha 16) et chacune des quatre autres tours à un Surmage chargé de superviser une région particulière de Féérune. Les Surmages entretiennent un réseau d'espions classiques et magiques dans "leur" région qui les renseigne sur tous les événements et personnes susceptibles d'intéresser des magiciens en général et de malfaisants ambitieux comme eux-mêmes en particulier.

Les Surmages actuels sont : Maître de la Tour Nord, Jaluth "Snakeface" Alaerth (CM hf M19 ; Dex 18, Int 18, Cha 17), dont le joli visage se couvre de serpents chaque fois qu'elle est énervée ou en colère ; Maître de la Tour Est, Ornar de la Griffe (CM hm M20 ; Int 18, Sag 18) ; Maître de la Tour Sud, Deltagar Zelhund (LM hm M21) ; et Maître de la Tour Ouest, Eltuth Oyim (NM hm M18 ; For 17, Dex 17, Int 18, Cha 16).

Ces mages ne sont pas décrits ici pour être opposés à des PJ de faible niveau mais simplement pour que vous ayez une idée des personnes qui dirigent la Tour Haute et Luskan.

À vous de créer les moindres mages et autres PNJ au service de la Tour Haute si celle-ci vient à dominer votre campagne. Les rapports de Célérum et Kaladar sont exemplaires et les luttes de pouvoir, même entre sorciers de moindre importance, empoisonnent continuellement la vie des tours. Chaque Surmage (et ses sbires) conspire pour voler les secrets et les pouvoirs de ses collègues et tous cherchent à miner l'autorité du Surmage des Arcanes pour lui ravir sa position. Dans toute campagne située dans les Terres du Nord, la Tour Haute devrait représenter une force du mal de premier plan et un excellent contrepoint aux diverses tribus d'humanoïdes et monstres, l'autre grande menace de ces terres à peine civilisées.

Des PJ (surtout s'ils sont sorciers, mages spécialisés ou bardes) qui exercent leur activité dans le Nord et entretiennent des relations avec les Ménestrels, Drizzt et ses amis, ou Lady Espoir Alustriel et les terres de Luruar, vont certainement attirer l'attention de la Tour Haute à un moment ou un autre, en particulier s'ils réussissent à éliminer Peddywinkle/Célérum. Un tel acte ne peut rester sans réplique, n'est-ce pas ?

Références

Nous recommandons vivement au MD qui veut diriger une campagne centrée sur Luskan ou le Val de Bise, la boîte *The North* (TSR 01142) et le *Volo's Guide to the North* (TSR 09393).



Appendice : PNJ

Célérum le Noir (Peddywinkle), hm M5 : CA 3 (*bracelets* CA 5, bonus de Dex) ; VD 12 ; pv 17 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (bâton) ; TA M (1,88 m, 77 kg) ; NM champion (16) ; AL CM.

For 10, Dex 16, Con 14, Int 18, Sag 17, Cha 11.

Équipement spécial : chapeau de déguisement, baguette de projectiles magiques (25 charges), bracelets de défense CA 5.

Sorts : (4/2/1) : 1er — *détection des morts-vivants, glisse, bouclier, vapeur colorée* ; 2ème — *dissimulation d'alignement, invisibilité* ; 3ème — *boule de feu.*

Description : Célérum a 35 ans ; il est grand (1,88 m), mince et blond avec des yeux bleus perçants. Il est vêtu d'une robe noire de jais merveilleusement tissée, serrée à la taille par une ceinture d'or incrustée de pierreries.

Personnalité : Célérum est arrogant, froid et calculateur. Il est complètement amoral et prêt à tout pour obtenir ce qu'il veut.

Histoire : Alors qu'il recherchait des sorts pour le défunt Dendybar le Tacheté, Célérum est tombé sur des extraits du journal de Damien Morienus. Le journal faisait référence à quelque potion d'un terrible pouvoir mais ne disait rien de son procédé de fabrication. Intrigué, Célérum a approfondi ses recherches dans les archives de la Tour Haute. Il a fini par découvrir que Damien possédait une tour de recherche quelque part dans le Val de Bise et que cet ancien Maître de la Tour Nord travaillait sur une méthode pour accéder à l'état de liche. Mais Damien et sa tour ont disparu, avant que ses recherches aient abouti, à l'époque du Grand Dégel, un cataclysme marquant dans l'histoire du Val de Bise. En l'absence d'autres références à Damien, Célérum a décidé de se mettre lui-même en chasse.

Il avait parcouru le Val de Bise avec un affable marchand, Boswell C. Peddywinkle. Le Val faisait depuis des années partie du circuit commercial de Peddywinkle qui achetait la précieuse cornedentelle et possédait une importante entreprise de pêche sur les lacs. Célérum ne pouvait laisser passer une occasion pareille ; il a tué Peddywinkle et pris sa place grâce à son *chapeau de déguisement*.

Couverture : Boswell C. Peddywinkle, marchand.

Description : Peddywinkle est un homme rondouillard de 1,63 m, mais son allure a quelque chose d'aristocratique. Il a la cinquantaine, de somptueuses moustaches en guidon et des yeux bleus lumineux. Il ne lui reste plus beaucoup de cheveux, mais ceux qui sont encore là sont du blanc le plus pur. Il est vêtu d'une splendide tenue d'apparat.

Personnalité : Peddywinkle est très amical, ouvert et bavard. Il adore conter les fabuleux récits de ses exploits, comme l'acquisition de cette babiole si rare qui lui a été offerte par la belle reine de Salsa, une dame qui était par ailleurs folle de lui.

But à long terme : Peddywinkle/Célérum veut obtenir le journal de Damien. Si les PJ le lui refusent, il les poursuit partout où ils iront, usant de ses sorts, de son *chapeau de déguisement* et de son argent (qui peut lui fournir tueurs, monstres intelligents et voleurs) pour leur reprendre le livre ou pour se venger s'ils l'ont détruit (ou rendu inaccessible). En contrecarrant ses plans, les PJ s'attirent pour toujours la haine farouche de Célérum, et peut-être celle de toutes les forces de la Tour Haute de Luskan.

Drizzt Do'Urden, drow m, R16 : CA -8 (*mailles de mithral* +4, Dex) ; VD 12 ; pv 92 ; TAC0 5 ; #AT 9/2 ; Dég 1d8+7/1d8+5 ; AS *lumières dansantes, lueur féerique, ténèbres, lévitation, connaissance des alignements, détection de la magie* ; TA M (1,63 m, 77 kg) ; NM sans peur (19) ; AL CB.

For 13, Dex 20, Con 15, Int 17, Sag 17, Cha 14.

Facultés de Rôdeur : MS 99, CO 99, DB 60, G 99.

Équipement spécial : cotte de mailles de mithral +4, cimeterre de glace +3 (Mort glaciale), *cimeterre gardien* +5 (Étincelle), *figurine enchantée : panthère d'onyx* (Guenhwyvar).

Sorts de Prêtres : (3/3/3 — Drizzt est un suivant de Mielikki) : 1er — *amitié avec les animaux, enchevêtrement, passage sans trace* ; 2ème — *charme personnes et mammifères, langages des animaux, distorsion du bois* ; 3ème — *immobilisation des animaux, collet, croissance d'épines.*

Description : La longue chevelure blanche de Drizzt suggère une draperie de soie. Ses traits taillés dans l'ébène sont fortement prononcés mais bien proportionnés. Ce sont sans doute ses yeux violets qui donnent l'impression la plus étrange.

Personnalité : Drizzt se montre réservé avec les étrangers et il écoute discrètement leur conversation pour essayer de les jauger. Sa méfiance de tous les instants est à son comble quand il doit traiter avec des étrangers, mais il accepte avec joie de nouveaux amis s'il est certain qu'ils l'acceptent tel qu'il est et partagent son point de vue moral. Ceux qui infligent sans raison valable humiliations ou mauvais traitements à leurs contemporains subissent la colère du rôdeur drow.

Régis, phm V7 : CA 4 (cuir, Dex) ; VD 12 ; pv 35 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég selon l'arme ; TA P (0,90 m) ; NM élite (13) ; AL NB.

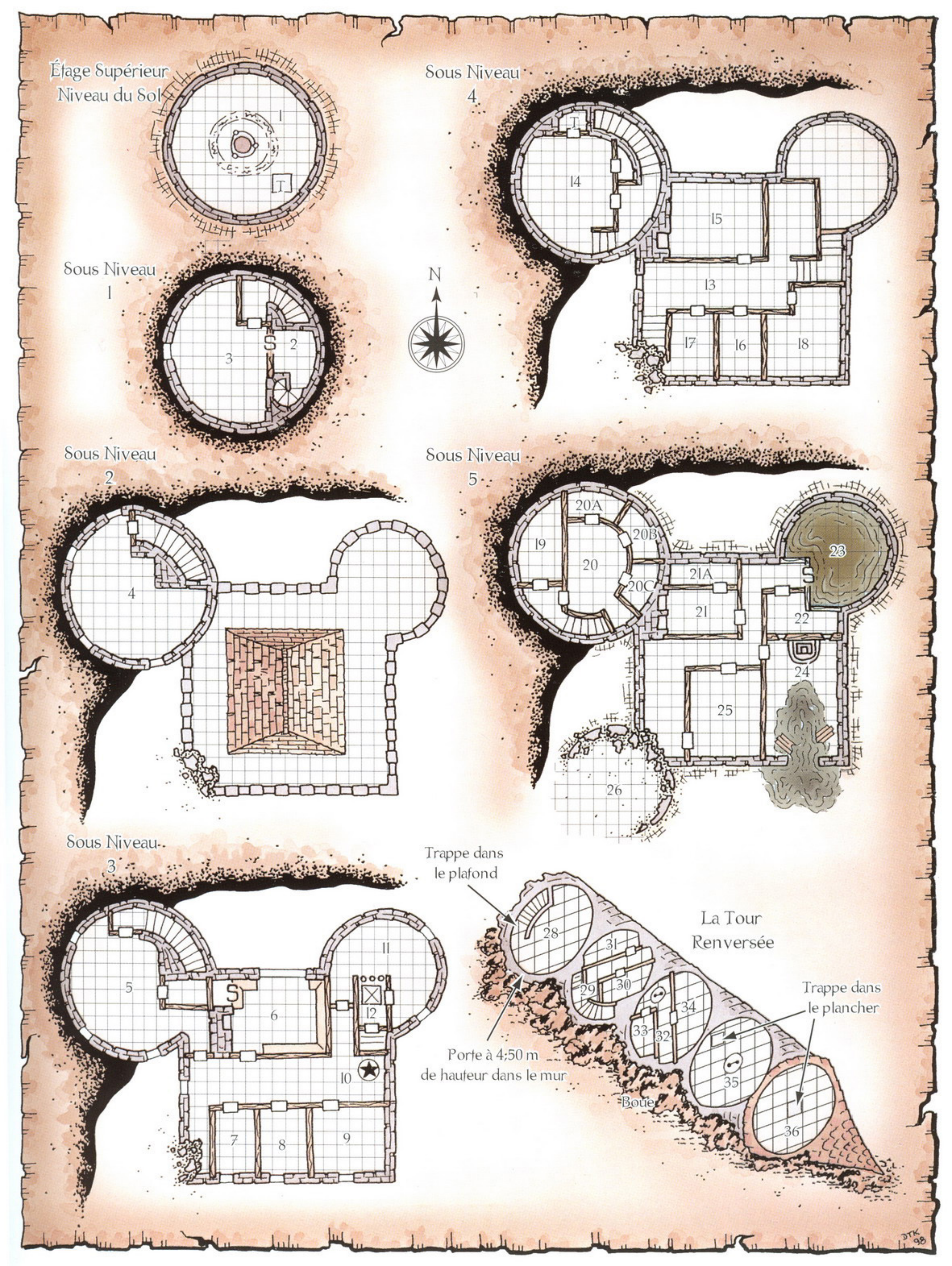
Équipement spécial : pierre porte-bonheur +2, pendentif (rubis) de séduction (agit comme un *sceptre de séduction*) et une *masse* +2.

For 10, Dex 17, Con 15, Int 13, Sag 15, Cha 15.

Description : Régis atteint tout juste les 90 cm. Il a des cheveux châtains bouclés et sa panse rebondie cache complètement sa ceinture.

Facultés de voleur : VT 50, CS 50, T/DP 55, MS 60, CO 80, DB 35, G 70, LR 10.

Personnalité : Régis, un brave garçon malgré sa fainéantise, ne cache pas la moindre malveillance. Il apprécie en revanche la ruse et aime à "pigeonner les pigeons" de temps à autre. C'est quand les choses vont au plus mal que ses amis peuvent compter sur lui avec certitude.



Étage Supérieur
Niveau du Sol
1
T
Sous Niveau
1
S
2
3
Sous Niveau
4
T
14
15
13
17
16
18
N
Sous Niveau
2
4
Sous Niveau
5
20A
19
20B
20
20C
21A
21
S
23
22
24
25
26
Sous Niveau
3
5
S
6
11
12
10
7
8
9
Trappe dans
le plafond
La Tour
Renversée
28
31
29
30
34
33
32
Porte à 4,50 m
de hauteur dans le mur
Trappe dans
le plancher
35
Boue
36
DTK
98





La Tour Maudite

R.A. Salvatore & the Seven Swords

Pour quatre à huit personnages de niveaux 1-3

Le Val de Bise, Dix-Cités, Régis le sympathique petit homme voleur et Drizzt Do'Urden, le rôdeur drow. Ces noms sont des légendes dans les annales des ROYAUMES OUBLIÉS®, rendus célèbres par les best-sellers du romancier R.A. Salvatore.

Et maintenant, Salvatore et son groupe de jeu originel, les Seven Swords, reviennent à la Frontière Sauvage dans cette excitante aventure de 32 pages. Les PJ commencent dans la cité portuaire de Luskan, où ils sont engagés par un marchand pour assurer la protection de sa caravane pendant le long et dangereux voyage qui leur fera franchir l'Épine Dorsale du Monde. S'ils s'en sortent bien, ils atteindront la petite cité de Targos, où ils apprendront l'existence de la tour perdue d'un mage défunt, quelque part dans la toundra. Pour la retrouver, ils doivent surmonter de nombreux obstacles, mais ils se feront peut-être des alliés parmi les habitants de la région de Dix-Cités, au nombre desquels un prince barbare, un petit homme rusé et un rôdeur unique.

Cependant, on ne peut pas toujours se fier aux apparences, ni faire confiance à un visage aimable. Les PJ réussiront-ils, entre vérités et mensonges, à localiser la Tour Maudite, à identifier tous ses secrets et à survivre ?

Cette aventure indépendante de faible niveau peut s'intégrer dans toute campagne existante des Royaumes Oubliés et s'adapte aussi facilement à tout autre univers de jeu d'AD&D.

U.S., CANADA, ASIA
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+ 32-14-44-30-44

Visitez notre site web : www.tsr.com

Version française éditée sous licence par :



Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com

